

# **Document made available under the Patent Cooperation Treaty (PCT)**

International application number: PCT/KR05/000616

International filing date: 04 March 2005 (04.03.2005)

Document type: Certified copy of priority document

Document details: Country/Office: KR  
Number: 10-2004-0103385  
Filing date: 09 December 2004 (09.12.2004)

Date of receipt at the International Bureau: 30 June 2005 (30.06.2005)

Remark: Priority document submitted or transmitted to the International Bureau in compliance with Rule 17.1(a) or (b)



World Intellectual Property Organization (WIPO) - Geneva, Switzerland  
Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) - Genève, Suisse



별첨 사본은 아래 출원의 원본과 동일함을 증명함.

This is to certify that the following application annexed hereto  
is a true copy from the records of the Korean Intellectual  
Property Office

출 원 번 호 : 특허출원 2004년 제 0103385 호  
Application Number 10-2004-0103385

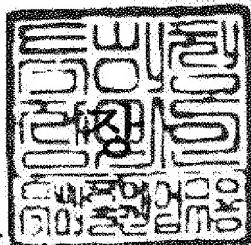
출 원 일 자 : 2004년 12월 09일  
Date of Application DEC 09, 2004

출 원 인 : 김명관  
Applicant(s) Kim Myung Kwan

2005 년 06 월 09 일

특 허 청

COMMISSIONER



【서지사항】

**【감면사유】** 개인(70%감면)

**【감면후 수수료】** 11,400 원

## **【요약서】**

### **【요약】**

본 발명은 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스 방법에 관한 것이다.

본 발명에 따르면, 적어도 둘 이상의 결과를 가져올 수 있는 소정사건에 대한 결과를 예상하여 채권/주식/배팅을 매입/실시할 수 있도록 지원하고, 소정사건의 결과를 통보받은 다음, 소정사건의 결과에 대한 예상을 맞춘 고객이 매입/실시한 채권/주식/배팅에 대응하는 특정금액을 예상을 맞춘 고객에게 지급하는 새로운 형태의 결과예상게임 서비스에 관한 기술이 개시된다.

### **【대표도】**

도 2

### **【색인어】**

배팅, 게임, 결과예상



## 【명세서】

### 【발명의 명칭】

통신망을 이용한 결과예상게임 서비스 방법{A result expectation game service method utilizing communication network}

### 【도면의 간단한 설명】

- <1> 도1은, 본 발명의 제1실시예에 따른 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법이 이루어질 수 있는 시스템에 대한 개략도이다.
- <2> 도2는, 본 발명의 제1실시예에 따른 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법에 대한 흐름도이다.
- <3> 도3 내지 도13은, 도2의 서비스방법을 설명하는데 참조하기 위한 참조도이다.
- <4> 도14는, 본 발명의 제2실시예에 따른 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법이 이루어질 수 있는 시스템에 대한 개략도이다.
- <5> 도15는, 본 발명의 제2실시예에 따른 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법에 대한 흐름도이다.
- <6> 도16은, 본 발명의 제3실시예에 따른 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법이 이루어질 수 있는 시스템에 대한 개략도이다.
- <7> 도17은, 본 발명의 제3실시예에 따른 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스

방법에 대한 흐름도이다.

<8>      도18 내지 도26은,    도17의    서비스방법을    설명하는데    참조하기    위한    참조도이다.

<9>      도27 내지    도30은,    도17의    제3실시예에    따른    통신망을    이용한    결과예상게임    서비스방법의    응용예를    설명하는데    참조하기    위한    참조도이다.

<10>     도31은,    본    발명의    제4실시예에    따른    통신망을    이용한    결과예상게임    서비스방법이    이루어질    수    있는    시스템에    대한    개략도이다.

<11>     도32는,    본    발명의    제4실시예에    따른    통신망을    이용한    결과예상게임    서비스방법에    대한    흐름도이다.

<12>     도33    내지    도39는,    도32의    서비스방법을    설명하는데    참조하기    위한    참조도이다.

<13>     도40    내지    도42는,    도32의    제4실시예에    따른    통신망을    이용한    결과예상게임    서비스방법의    응용예를    설명하는데    참조하기    위한    참조도이다.

<14>     \*도면의    주요    부위에    대한    부호의    설명\*

<15>     100,    1400,    1600,    3100 :    서비스시스템

<16>     10,    140,    160,    310 :    마이크로프로세서

<17>     11,    141,    161,    311 :    데어터베이스

<18>     11a,    141a,    161a,    311a :    인증DB

<19>     11b,    141b,    161b,    311b :    금액정보DB

- <20> 12, 142, 162, 312 : 인증수단
- <21> 13, 143, 163, 313 : 신청지원부
- <22> 13a, 143a, 163a, 313a : 정보제공부
- <23> 13b, 143b, 163b, 313b : 정보접수부
- <24> 13c, 143c, 163c, 313c : 판매지원부
- <25> 14, 144, 164, 314 : 결과수령수단
- <26> 15, 145 : 금액관리수단
- <27> 165, 315 : 배당금관리수단
- <28> 16, 146, 166, 316 : 거래성사수단
- <29> 17, 147, 167, 317 : 산출수단

### 【발명의 상세한 설명】

#### 【발명의 목적】

#### 【발명이 속하는 기술분야 및 그 분야의 종래기술】

- <30> 본 발명은 적어도 둘 이상의 결과 중 어느 하나의 결과로 귀결되는 소정사건의 결과를 예상하는 결과예상게임에 관한 것이다.
- <31> 일반적으로 결과예상게임의 대표적인 예로는 배팅게임을 들 수 있다. 배팅게임은, 주게임, 예를 들면, 경마와 같은 게임에 부대하여 실시되는 게임으로써, 관전자들 사이에 경마의 결과를 예상하여 배팅관계를 성립시켜 주게임의 종료결과에

따라 배당금을 지급받는 게임이다.

<32> 이러한 배팅게임은 이동통신이나 유무선 인터넷망의 발전에 따라 통신망을 이용하여 이루어질 수 있으며, 그러한 대표적인 예로써, 대한민국특허 공개번호 2001-0088616(발명의 명칭: 실시간 배팅이 가능한 통신망 바둑 시스템, 이하 인용 발명이라 한다)의 기술이 있다. 이러한 인용발명에는 바둑 사이트의 일반접속자가 개설된 바둑 대국중계실에 접속하여 사이버 머니로 배팅을 실시하도록 한 후, 바둑 대국이 종료되면 배팅정보가 입력된 배팅정보저장DB로부터 배당률을 산정하고 이 산정율에 따라 계산된 배당금을 사이버 머니로 적립하는 기술을 개시시키고 있다.

<33> 상기의 인용발명이나 오프라인 상의 경마게임 등에 부대하여 이루어지는 배팅게임에서는 고객들이 배팅한 모든 배팅액을 취합한 후 배당률을 산정하여 계산된 배당금을 주게임의 종료결과에 따라 고객들에게 배팅률에 따라 배분하는 방법을 이용한다.

<34> 그런데, 그러한 배당금의 산정은 전체 고객들의 배팅액이 취합된 후 배당률이 결정되고, 그 배당률에 따라서 배당금이 산정되기 때문에 어느 특정 고객 자신의 의지와는 무관하게 결정된다. 따라서 고객 자신의 배팅에 관하여 자신이 얼마의 배당금을 받을 수 있는지는 모든 고객들의 배팅이 완료된 후에나 알 수 있기 때문에 실제 배팅 도중에 고객 자신의 배당금을 알 수 없고, 또한, 고배당을 노리고 배팅을 실시하는 고객의 경우 자신의 의지와는 상관없이 저배당을 받을 수 있는 개연성이 커서 배팅게임의 흥미를 감축시킨다.

<35> 또, 배당비율이 소수점으로 결정되는 경우가 다반사이기 때문에 소수점 이하

의 원단위 절사과정이 필수적이어서 배당금의 산정이 깔끔하지 못하다.

<36> 또, 일단 배팅이 실시되면, 자신의 배팅을 타인에게 양도(또 다른 배팅)할 수 없기 때문에 배팅게임이 단조로워져서 배팅게임 자체만의 흥미를 가져오기는 어렵다는 문제점이 있었다. 특히 이러한 문제점은, 실제 돈으로 배팅을 실시하는 경우보다 인터넷과 같은 통신망상에서 사이버머니(포인트)로 이루어지는 경우에 더욱 커진다.

<37> 또, 기존의 배팅게임은 경기 시작 전, 또는, 경기 시작 후 소정 시간 내로 배팅할 수 있는 시간을 제약시키는데, 이는 모든 이들의 배팅액을 취합하여 배당비율을 결정하기 때문이다. 만일 이러한 경우 시간 제약이 없다면, 나중에 배팅을 실시하는 사람에게 더 유리한 결과를 가져오기 때문에(결과의 예측 정도가 더 나을 것이기 때문이다) 경기 시작 전이나 경기 시작 후 소정 시간 내로 배팅시간을 제약해야만 한다. 따라서 배팅게임을 지속적으로 즐길 수 있는 재미가 없고, 특히, 장기적으로 치러지는 리그전 등에서는 배팅게임을 결합시키기가 곤란한 것이다.

### 【발명이 이루고자 하는 기술적 과제】

<38> 본 발명은, 상술한 문제점들을 해결하기 위하여 안출된 것으로, 결과예상게임에서 고객들이 자신이 예상한 결과가 맞을 경우 받을 수 있는 금액을 즉석에서 알 수 있는 새로운 형태의 결과예상게임 서비스를 제공하는 것을 목적으로 한다.

<39> 또, 본 발명은, 배당금액이 소수점 이하의 원단위 절사과정을 거치지 않고 깔끔하게 결정되는 새로운 형태의 결과예상게임 서비스를 제공하는 것을 또 다른

목적으로 한다.

<40> 또, 본 발명은, 자신의 예상에 따라 받을 수 있는 금액을 되팔 수 있도록 함으로써, 소정사건의 진행상황에 따라 결과예상게임을 지속적으로 즐길 수 있는 새로운 형태의 결과예상게임을 제공하는 것을 또 다른 목적으로 한다.

<41> 또, 본 발명은, 소정사건의 종료 직전까지도 지속적으로 결과예상게임을 즐길 수 있는 새로운 형태의 결과예상게임 서비스를 제공하는 것을 목적으로 한다.

## 【발명의 구성】

<42> 상기한 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법은, 접속된 고객들을 인증하는 인증단계; 상기 인증단계에서 인증된 고객들이 소정사건의 결과를 예상하여 해당 소정사건의 결과에 대한 예상이 맞을 경우 특정금액을 받을 수 있는 채권을 소정 금액으로 매입신청을 할 수 있도록 지원하는 신청지원단계; 상기 소정사건의 결과를 통보받는 결과수령단계; 및 상기 결과수령단계에서 수령된 결과에 따라 소정사건의 결과에 대한 예상을 맞춘 고객(이하, ‘결과승고객’이라 한다)이 매입한 채권에 해당하는 특정금액을 결과승고객에게 지급하는 금액지급단계; 를 포함하는 것을 특징으로 한다.

<43> 상기 결과예상게임 서비스방법은, 상기 신청지원단계에서 다수의 고객이 채권에 대한 매입을 신청하면, 특정고객과 타 특정고객(들)의 결과예상이 상호간에 다르면서 특정고객이 매입신청한 조건과 타 특정고객(들)이 매입신청한 조건이 상

호 대응되면 특정고객과 타 특정고객(들) 간의 거래를 성사시키는 거래성사단계; 를 더 포함하고, 상기 금액지급단계는, 상기 거래성사단계에서 상호간에 성사된 특정고객과 타 특정고객(들) 중 결과승고객에게 채권에 해당하는 특정금액을 지급하고, 예상이 틀린 고객에게는 지급하지 아니하는 것을 또 하나의 특징으로 한다.

<44> 상기 거래성사단계는, 특정고객의 채권에 대한 매입액과 타 특정고객(들)의 채권에 대한 매입액을 합한 금액이 채권에 대한 특정금액이 되면 특정고객과 타 특정고객(들)의 거래를 성사시키는 것을 더 구체적인 특징으로 한다.

<45> 상기 거래성사단계는, 특정고객의 채권에 대한 매입액과 타 특정고객(들)의 채권에 대한 매입액을 합한 금액에서 소정의 수수금을 제외한 금액이 채권에 대한 특정금액이 되면 특정고객과 타 특정고객(들)의 거래를 성사시키는 것을 또 하나의 더 구체적인 특징으로 한다.

<46> 상기 결과예상게임 서비스방법은, 거래가 성사된 고객이 자신의 채권을 팔 수 있도록 지원하는 채권판매지원단계를 더 포함하는 것을 또 하나의 특징으로 한다.

<47> 상기 신청지원단계는, 한명의 고객이 적어도 하나 이상의 채권을 매입할 수 있도록 지원하고, 상기 거래성사단계는, 상기 한명의 고객이 다수의 채권을 매입한 경우에는 채권수별로 거래를 성사시키는 것을 더 구체적인 특징으로 한다.

<48> 또한, 상기한 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 통신망을 이용한 결과예

상계임 서비스방법은, 접속된 고객들을 인증하는 인증단계; 상기 인증단계에서 인증된 고객들이 소정사건의 결과를 예상하여 해당 소정사건의 결과에 대한 예상이 맞을 경우 특정금액으로 환산되어 받을 수 있는 매개체를 고객이 임의적으로 결정한 소정금액으로 매입신청을 할 수 있도록 지원하는 신청지원단계; 상기 소정사건의 결과를 통보받는 결과수령단계; 및 상기 결과수령단계에서 수령된 결과에 따라 소정사건의 결과에 대한 예상을 맞춘 고객(이하, ‘결과승고객’이라 한다)이 매입한 매개체에 해당하는 특정금액을 결과승고객에게 지급하는 금액지급단계; 를 포함하는 것을 특징으로 한다.

<49> 상기 결과예상계임 서비스방법은, 상기 신청지원단계에서 다수의 고객이 채권에 대한 매입을 신청하면, 특정고객과 타 특정고객(들)의 결과예상이 상호간에 다르면서 특정고객이 매입신청한 조건과 타 특정고객(들)이 매입신청한 조건이 상호 대응되면 특정고객과 타 특정고객(들) 간의 매개체거래를 성사시키는 거래성사단계; 를 더 포함하고, 상기 금액지급단계는, 상기 거래성사단계에서 상호간에 성사된 특정고객과 타 특정고객(들) 중 결과승고객에게 주식에 해당하는 특정금액을 지급하고, 예상이 틀린 고객에게는 지급하지 아니하는 것을 또 하나의 특징으로 한다.

<50> 상기 거래성사단계는, 특정고객의 매개체에 대한 매입액과 타 특정고객(들)의 매개체에 대한 매입액을 합한 금액이 주식에 대한 특정금액이 되면 특정고객과 타 특정고객(들)의 매개체거래를 성사시키는 것을 특징으로 더 구체적인 특징으로 한다.

<51> 상기 거래성사단계는, 특정고객의 주식에 대한 매입액과 타 특정고객(들)의 주식에 대한 매입액을 합한 금액에서 소정의 수수금을 제외한 금액이 매개체에 대한 특정금액이 되면 특정고객과 타 특정고객(들)의 매개체거래를 성사시키는 것을 또 하나의 더 구체적인 특징으로 한다.

<52> 상기 결과예상게임 서비스방법은, 매개체거래가 성사된 고객이 거래성사 된 자신의 매개체를 팔 수 있도록 지원하는 주식판매지원단계를 더 포함하는 것을 또 하나의 특징으로 한다.

<53> 상기 신청지원단계는, 한명의 고객이 적어도 하나 이상의 매개체를 매입할 수 있도록 지원하고, 상기 거래성사단계는, 상기 한명의 고객이 다수의 주식을 매입한 경우에는 매개체수별로 주식거래를 성사시키는 것을 또 하나의 특징으로 한다.

<54> 또한, 상기한 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법은, 접속된 고객들을 인증하는 인증단계; 상기 인증단계에서 인증된 고객들이 소정사건의 결과를 예상하여 해당 소정사건의 결과에 대한 예상이 맞을 경우 받을 수 있는 배당금을 임의적으로 결정하여 배팅을 실시할 수 있도록 지원하는 배팅지원단계; 상기 배팅지원단계에서 다수의 고객이 배팅을 실시하면, 특정고객과 타 특정고객(들)의 결과예상이 상호간에 다르면서 특정고객의 배팅조건과 타 특정고객(들)의 배팅조건이 상호 대응되면 특정고객과 타 특정고객(들) 간의 배팅을 성사시키는 배팅성사단계; 상기 소정사건의 결과를 통보받는 결과수령단계;

및 상기 결과수령단계에서 수령된 결과에 따라 상기 특정 고객과 타 특정고객 중 소정사건의 결과에 대한 예상을 맞춘 고객(이하, ‘결과승고객’이라 한다)에게 배당금을 지급하는 배당금지급단계; 를 포함하는 것을 특징으로 한다.

<55> 상기 배팅지원단계는, 배팅수에 따라 배당금이 결정될 수 있도록 지원하고, 상기 배팅성사단계는, 다수의 배팅수로 배팅을 실시한 고객의 경우 배팅수별로 배팅을 성사시키는 것을 또 하나의 특징으로 한다.

<56> 또한, 상기한 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법은, 접속된 고객들을 인증하는 인증단계; 상기 인증단계에서 인증된 고객들이 소정사건의 결과를 예상하여 해당 소정사건의 결과에 대한 예상이 맞을 경우 받을 수 있는 배당금을 받을 수 있는 배팅을 실시할 수 있도록 지원하는 배팅지원단계; 상기 배팅지원단계에서 실시된 배팅에 대하여 특정고객과 타 특정고객(들)의 결과예상이 상호간에 다르면서 특정고객의 배팅조건과 타 특정고객(들)의 배팅조건이 상호 대응되면 특정고객과 타 특정고객(들) 간의 일대일(일대다) 배팅을 성사시키는 배팅성사단계; 상기 소정사건의 결과를 통보받는 결과수령단계; 및 상기 결과수령단계에서 수령된 결과에 따라 상기 특정 고객과 타 특정고객(들) 중 소정사건의 결과에 대한 예상을 맞춘 고객(이하, ‘결과승고객’이라 한다)에게 배당금을 지급하는 배당금지급단계; 를 포함하는 것을 특징으로 한다.

<57> 상기 배팅성사단계는, 특정고객의 배팅액과 타 특정고객(들)의 배팅액을 합한 금액이 미리 결정된 배당금이 되면 특정고객과 타 특정고객(들) 상호간의 배팅

을 성사시키는 것을 더 구체적인 특징으로 한다.

<58> 상기 배팅성사단계는, 특정고객의 배팅액과 타 특정고객(들)의 배팅액을 합한 금액에서 소정의 수수금을 제외한 금액이 미리 결정된 배당금이 되면 특정고객과 타 특정고객(들) 상호간의 배팅을 성사시키는 것을 또 하나의 더 구체적인 특징으로 한다.

<59> 이하에서는 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 실시예들에 대하여 더욱 상세히 설명하되, 중복되는 설명은 가급적 압축하거나 생략하기로 한다.

#### <제1실시예>

<61> 본 실시예는, 고객들이 소정사건의 결과를 예상하여 채권을 거래한 후, 자신의 예상이 맞을 경우 자신이 매입한 채권에 해당하는 금액을 지급받을 수 있는 예에 관한 것이다.

<62> 본 실시예에 따른 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스 방법은, 도1에 도시된 바와 같이 결과예상게임을 서비스하는 서버시스템(100) 및 고객들이 통신망(300)을 이용하여 상기 서버시스템(100)에 접속하여 결과예상게임을 즐길 수 있는 유선 또는 무선 통신장치(200, 이하, 고객단말기라 한다)를 포함하여 구성되는 시스템 상에서 이루어질 수 있다.

<63> 상기 서버시스템(100)은, 적어도 하나이상의 서버에 의해 구축될 수 있으며 (예를 들면, 인증서버, 데이터베이스서버, 웹서버 등), 고객의 정보 등을 저장하고

있는 데이터베이스(11), 고객을 인증하기 위한 인증수단(12), 고객의 채권매입신청을 지원하는 신청지원수단(13), 소정사건의 결과를 수령하는 결과수령수단(14), 소정사건의 결과에 대한 예상을 맞춘 고객(이하, ‘결과승고객’이라 한다)이 매입한 채권에 해당하는 특정금액을 결과승고객에게 지급하는 금액관리수단(15), 고객들 간의 채권매입에 따른 거래를 성사시키는 거래성사수단(16), 필요한 산술을 수행하는 산술수단(17), 결과예상계임에 대한 일련의 프로세스를 관장하는 프로세서(10) 등을 포함하여 구성된다.

<64> 상기한 각 구성을 더 상세히 설명하면 다음과 같다.

<65> 상기 데이터베이스(11)는, 고객의 인증정보가 저장된 인증DB(11a), 고객의 금액에 관한 정보가 저장된 금액정보DB(11b) 등을 가지고 있으며, 기타 필요한 각종 정보가 저장될 수 있다. 여기서 금액정보DB(11b)는 두 가지의 유형을 가질 수 있다. 결과예상계임에서 사이버머니나 직접 현금으로 예치된 예치금이 결재수단일 경우에는 금액정보DB(11b)에 고객의 사이버머니보유정보나 현금보유정보가 기록될 수 있으며, 은행계좌 또는 카드가 결재수단일 경우에는 은행계좌나 카드계좌 등의 정보가 기록될 수 있다.

<66> 상기 인증수단(12)은 상기 인증DB(11a)의 정보를 바탕으로 고객을 인증한다.

<67> 상기 신청지원수단(13)은 고객의 채권매입신청을 지원한다. 이러한 신청지원수단은 고객들의 채권매입신청을 지원할 수 있도록 현재의 채권 거래에 관한 정보를 고객 단말기(200)로 전송하는 정보제공부(13a)와, 고객으로부터 채권매입신청을 수신 접수하는 정보접수부(13b), 거래가 성사된 채권에 대한 판매를 지원하는 판매지원부

(13c) 등을 포함하여 구성된다.

<68> 상기 결과수령수단(14)은, 외부의 통신매체로부터 소정사건의 결과를 수령하거나, 서비스시스템(100) 자체에서 실시하는 게임 등의 결과를 수령하는 역할을 수행한다.

<69> 상기 금액관리수단(15)은, 결과승고객에게 결과승고객이 매입한 채권에 해당하는 금액을 지급한다.

<70> 상기 거래성사수단(16)은, 고객들 간의 채권매입에 따른 거래를 성사시킨다.

<71> 상기 산술수단(17)은, 고객의 채권매입신청이나 고객들 간의 거래 성사 시에 수반 될 수 있는 필요한 산술을 수행한다.

<72> 상기 프로세서(10)는, 결과예상게임에 대한 일련의 프로세스를 관장한다.

<73> 한편, 상기 고객단말기(200)는, 통신망(300)을 통해 상기 서비스시스템(100)에 접속하여 배팅게임을 즐길 수 있는 장치라면 모두 포함될 수 있기 때문에, 퍼스널컴퓨터, PDA단말기, 이동전화 등일 수 있다.

<74> 이하에서는 상기한 서비스시스템(100)에서 이루어지는 본 발명에 따른 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스 방법에 대한 실시예에 대하여 바둑게임을 예로 들면서 도2의 흐름도를 비롯한 참조도를 통하여 보다 상세히 설명하도록 한다.

<75> 1. 인증<S201>

<76> 인증수단(12)은, 고객단말기(200)를 이용하여 접속된 고객을 인증한다. 이러한 인증은 주지된 바와 같이, 상기 인증DB(11a)에 기록된 고객의 아이디(ID) 및 비밀번호 등과 고객이 고객단말기(200)를 이용하여 입력하는 아이디 및 비밀번호 등

을 상호 비교함으로써 수행할 수 있다.

<77> 2. 신청지원<S202>

<78> 상기 신청지원수단(13)은 인증된 고객들이 현재 서비스시스템(100) 자체에서 서비스하고 있는 바둑 또는 별개의 오프라인(OFF-LINE)상에서 이루어지고 있는 바둑에 대한 결과를 예상하여 바둑의 결과에 대한 예상이 맞을 경우 특정금액을 받을 수 있는 채권을 고객이 임의적인 가격으로 매입신청을 할 수 있도록 지원한다.

<79> 이러한 신청지원 과정에 대하여 도3 및 참조도를 통하여 설명한다.

<80> 도3의 화면은 서비스시스템(100)에서 직접 서비스하는 바둑서비스에서 진행 중인 바둑 대국실에 고객이 입장한 경우를 보이고 있다.

<81> 도3의 화면에서 고객이 현재 진행 중인 대국에 대한 결과를 예상하여 채권매입을 신청할 수 있도록 '채권매입'메뉴(31)가 우측 중단에 구성되어 있다.

<82> 고객은 현재 진행 중인 대국의 승자가 누가될 것인지를 예상한 후 '채권매입'메뉴(31)를 누르게 되면, 도4의 팝업창이 뜨게 된다. 도4의 팝업창에는 현재 대국자들 중 누가 이길 것인가를 선택할 수 있도록 제시한다.

<83> 고객이 양 대국자(이세돌, 조훈현) 중 이세돌 승을 선택한 후 '확인'메뉴(41)를 클릭하게 되면, 이세돌의 승리를 조건으로 하는 도5의 팝업창(이하, '이세돌창'이라 한다)이 뜬다. 이세돌창에는 현재 이세돌의 승리를 조건으로 매입신청된 채권과 판매신청된 채권이 제시되어 있다.

<84> 본실시예에서 채권 하나의 지급금액은 200원으로 상정한다. 또, 고객은 적어

도 하나 이상의 채권을 매입할 수 있다. 따라서 고객이 지급금액이 200원인 채권을 소정 개수만큼 매입하게 되면 추후 이세돌이 승리하게 되었을 때 200원\*고객이 매입한 채권의 개수만큼의 금액을 획득하게 된다.

<85> 도5의 이세돌창을 보다 상세히 설명하면, 현재 이세돌 승리를 조건으로 하는 채권매입신청은 10원에서부터 100원 대에서 이루어지고 있다. 즉, 이세돌이 승리하였을 경우에 200원을 받을 수 있는 채권이 하한인 10원에 520개, ..., 80원에 260개, 상한인 90원에 300개 매입신청 되어 있는 상황이다.

<86> 또 이세돌창에서 판매난에 있는 숫자는 조훈현 승리에 매입신청 되어 있는 채권의 개수를 말하고 있다.

<87> 즉, 도6을 참조하여 보면, 이세돌의 승리를 선택한 고객단말기(200)에는 도5의 이세돌창인 도6의 (a)창이 뜨고, 조훈현의 승리를 선택한 고객단말기에는 조훈현승리를 조건으로 하는 도6의 (b)창(이하, '조훈현창'이라 한다)이 뜨게 된다.

<88> 이와 같이 도6에서 참조되는 바와 같이 이세돌의 승리를 조건으로 채권을 매입신청하면 조훈현창의 판매난에는 이세돌의 승리를 조건으로 채권을 매입신청 한내역이 전시된다.

<89> 예를 들어, 도7에서 보여 지는 바와 같이 맨 처음 어느 고객이 이세돌의 승리를 조건으로 90원에 10개의 채권매입을 신청하면 (지급금액인 200원 - 채권매입금액인 90원 = ) 110원의 가격으로 조훈현창의 판매난에 전시되는 것이다. 즉, 특정고객이 이세돌의 승리를 조건으로 하여 소정 금액으로 채권매입신청을 하면 해당 특정 고객의 매입신청은 채권의 금액인 200원 - 소정 금액의 조건으로 조훈현창에

채권판매로 성립된다. 따라서 이세돌창과 조훈현창의 내용은 도6에서처럼 상호 대응적인 내역을 가지고 있다.

<90> 이세돌의 승리를 예견하는 고객이 이세돌창에서 채권을 매입하고자 하는 매입액의 매입난을 클릭하면, 도8과 같이 매입하고자 하는 채권의 개수를 입력할 수 있는 창이 전시된다. 고객이 개수를 입력하고 '확인'메뉴(81)를 클릭하면 고객의 매입신청은 통신망을 타고 서버시스템(100)으로 전송되고 해당 서버시스템(100)의 산술수단(17)은 새로운 고객의 매입신청에 따라 기존의 데이터에 새로이 신청된 매입신청의 내용을 추가하는 필요한 산술을 수행한다.

<91> 물론, 이러한 채권매입신청을 지원하는 경우에 이세돌의 승리를 선택하거나 조훈현의 승리를 선택하거나 하는 고객별로 이세돌창만 전시시켜 주거나 조훈현창만 전시시켜주거나 할 수도 있지만, 채권매입을 신청하고자 하는 고객에게 이세돌창과 조훈현창을 동시에 전시시켜줄 수도 있을 것이며, 이와 같이 신청지원과정의 예는 다양하게 응용 변형될 수 있다.

<92> 또, 응용에 따라서는 고객이 매입신청한 후 자신의 매입신청을 철회할 수도 있도록 지원하는 것도 바람직할 것이다.

### 3. 거래성사<S203>

<94> 다수의 고객이 채권에 대한 매입을 신청하면, 특정 고객과 타 특정고객의 결과예상이 상호간에 다르면서 특정고객이 매입신청한 조건과 타 특정고객이 매입신청 한 조건이 상호 대응되면 특정고객과 타 특정고객 간의 거래를 성사시킨다.

<95> 이를 더 상세히 설명해보면, 예를 들어 도5인 이세돌창에서 특정고객이 이세돌의 승리를 조건으로 90원에 100개의 채권매입신청을 하게 되면, 현재 이세돌의 승리에 90원에 판매 유보되고 있는 채권(즉, 역으로 말하면 조훈현의 승리에 110원에 매입유보된 채권)의 개수가 없으므로 거래성사는 유보되고, 대신 도9에서와 같이 90원에 매입신청 하는 매입난에 100개만큼의 매입신청이 추가 카운팅되어 400으로 증가되지만, 만일 고객이 도5의 이세돌창에서 이세돌의 승리를 조건으로 110원에 100개의 매입신청을 하게 되면, 현재 이세돌의 승리에 110원에 판매 유보되고 있는 채권(즉, 역으로 말하면 조훈현 승리에 90원에 매입 유보된 채권)수가 200이므로 거래가 즉시 성사될 수 있다. 따라서 특정고객의 매입신청에 따라 특정고객과 조훈현의 승리를 조건으로 90원에 200개의 채권을 매입 신청한 타 특정고객간의 채권거래가 성사되는 것이고, 이에 따라 고객간의 거래가 성사된 내역은 도10의 창에서 보여 지는 바와 같이 이세돌창에 110원에 판매 유보된 채권이 100개로 감산되어 나타난다. 따라서 이세돌창이나 조훈현창에서 매입의 상한과 판매의 하한은 상호 겹치지 아니한다. 왜냐하면, 상호 겹치는 경우에는 바로 거래가 성사되어 그 내역이 배팅창으로부터 소멸되기 때문이다.

<96> 또한, 조훈현 승리를 조건으로 90원에 200개의 채권을 매입신청 한 타 특정고객은 1인 일수도 있고 2인 이상일 수도 있으며, 부분적인 개수만큼 거래가 성사될 수도 있다. 예를 들어 고객A가 조훈현의 승리를 조건으로 90원에 100개의 채권을 매입신청하고, 고객B가 조훈현의 승리를 조건으로 90원에 100개의 채권을 매입신청한 경우에, 총 200개의 채권이 조훈현의 승리를 조건으로 90원에 매입신청 되

어 있는 것이다. 이 때, 특정고객이 이세돌의 승리를 조건으로 110원에 90개의 채권을 매입신청하면 총 200개의 성사 보류된 채권 중 90개가 감산되어 110개만 남게 된다. 여기서 특정고객과 거래 성사될 고객을 선택할 수 있는 방법은 여러 가지의 예가 있으며, 그 예로 고객A와 고객B중 먼저 채권매입을 신청한 고객으로 정하는 방식으로 해결할 수도 있을 것이다. 즉, 고객A가 채권매입을 먼저 신청했다면 고객A의 100개의 채권매입신청 중 90개는 거래 성사되고 10개는 성사 보류된 상태로 남게 되며, 고객B의 100개의 매입신청은 지속적으로 성사 보류 된다. 이와 같이, 한 명의 고객은 지급금액이 200원인 채권을 적어도 하나 이상 매입할 수 있으며, 이러한 경우 거래 성사는 채권수별로 이루어지는 것이 바람직하다.

<97> 이와 같이 고객들 간의 거래는 특정고객의 채권에 대한 매입액과 타 특정고객의 채권에 대한 매입액을 합한 금액이 채권에 대한 지급금액이 되었을 시에 성사된다.

<98> 한편, 특정고객이 이세돌의 승리를 조건으로 하여 채권매입을 신청할 시에 채권의 매입액을 120원으로 하여 신청할 수도 있을 것이다. 이러한 경우에 특정고객이 신청한 바대로 120원에 판매되고 있는(조훈현창을 기준으로 하면 조훈현의 승리를 조건으로 80원에 매입신청 되고 있는) 채권의 판매자와 거래를 성사시킬 수도 있을 것이지만, 특정고객이 이세돌의 승리를 조건으로 하여 120원의 매입액으로 채권을 매입신청 하였다고 하더라도 110원에 판매유보 되고 있는 채권이 있는 경우에는 자동적으로 110원에 채권매입 신청한 것으로 처리되도록 하여 110원에 판매되는 채권과 거래를 성사시키도록 할 수도 있다. 후자의 경우에는, 더 나아가서 도5의

경우를 예로 들면, 고객A가 120원의 매입액으로 매입수 300으로 채권매입을 신청하면, 먼저 110원에 판매 보류된 채권의 매입을 성사시킨 후 나머지 매입수로 120원에 판매 보류된 채권의 매입을 성사시킨다.

<99> 또, 실시하기에 따라서는 채권매입액을 결정하지 아니하고 채권매입을 신청할 수도 있도록 하는 방식을 병행하여 구현시킬 수도 있으며, 이러한 경우에는 자동으로 가장 낮은 판매가로 판매되는 채권을 매입할 수 있는 방식을 적용시키면 된다. 예를 들어, 고객A가 2000원의 채권매입을 신청한 경우 90원에 판매 유보된 채권이 가장 낮은 가격의 판매액이라면, 고객A가 90원에 22개의 채권의 매입한 것으로 간주하고 거래를 성사시키며, 나머지 200원은 고객A에게 되돌려주는 방식과 같은 경우이다.

<100> 물론, 응용에 따라서는 서비스시스템(100)에서 취하는 수수금이 포함될 수도 있다. 즉, 서비스시스템에서 취할 수수금이 채권 한개 당 10원인 경우에는 특정고객이 이세돌의 승리를 조건으로 110원에 채권을 매입신청 한 경우에 조훈현의 승리를 조건으로 100원에 채권매입신청을 한 고객들 간에 거래가 성립된다. 예를 들어 고객A가 조훈현의 승리를 조건으로 100원에 100개의 채권매입신청을 하면, 이러한 신청내역은 이세돌창에 110원에 100개의 채권을 판매하는 내용으로 전시되는 것이다. 또는, 채권거래의 성사 조건을 210원으로 하고, 추후 소정사건이 종료되었을 시에 채권수령금에서 수수금 10원을 뺀 수도 있을 것이며, 이러한 경우에는 고객들 간의 채권매입금액의 합이 210의 조건을 만족하게 되면 거래가 성사될 것이다.

<101> 4. 결과수령<S204>

<102> 결과수령수단(14)은 결과를 통보해오는 즉으로부터 전송해오는 결과를 수령 한다.

<103> 예를 들어, 바둑이 오프라인 상에서 이루어지는 경우에는 오프라인 상의 바둑결과에 대한 관리자의 입력을 수령하거나, 서버시스템(100) 자체에서 이루어지는 경우에는 서버시스템(100)에서 자체적으로 확인되는 대국의 결과를 수령할 수도 있으며, 또는 인터넷상의 다른 서버들에서 자동적으로 서버시스템(100)으로 전송해오는 결과를 수령할 수도 있을 것이다.

#### <104> 5. 채권판매지원

<105> 고객은 거래가 성사된 자신의 채권을 다시 되팔 수도 있다. 물론, 서비스템(100)의 신청지원수단(13)은 판매지원부(13c)에서 이러한 고객의 채권판매를 지원한다.

<106> 예를 들어 어느 고객이 이세돌의 승리를 조건으로 50개의 채권을 개당 60원에 매입신청하여 거래가 성사된 후, 고객A가 자신의 거래가 성사된 채권을 110원에 팔고자 하는 경우, 도5인 이세돌창에서 보여 지는 판매난에서 자기가 팔고자 하는 가격난인 110원의 판매난을 클릭하게 되면, 도11의 채권판매창이 고객A의 고객단말기에 전시되고, 이러한 채권판매창에 고객A가 판매하고자 하는 채권의 개수를 입력 시킨 후 '확인'메뉴(111)를 클릭함으로써 채권을 되 판매할 수 있다. 이렇게 판매 된 채권은 이세돌창의 판매액 110원의 판매난 및 조훈현창의 매입액 90원의 매입난에 카운팅 된다.

<107> 이러한 채권판매를 지원함으로써, 설혹 거래가 성사되었더라도, 고객이 바둑의 진행상황에 따라 자신의 예상이 틀릴 것으로 판단되면 100원에 매입한 후 50원에 판매하여 손해를 최소화시킬 수도 있고, 정밀한 계가를 분석으로 현재는 자기 예상이 맞지만 분명히 뒤집힐 거라고 판단되면 150원에 판매하여 종국까지 가서는 손해가 될 채권을 150원이라는 이득으로 챙길 수도 있게 됨으로써, 지속적으로 바둑게임과 결과예상게임을 즐길 수 있게 된다.

<108> 물론, 본 과정이 필수적으로 수반되는 것이 아님은 자명하게 알 수 있는 것이다.

<109> 6. 금액지급<S205>

<110> 금액관리수단(16)은 결과수령수단(14)에 의해 수령된 결과에 따라 바둑의 결과에 대한 예상을 맞춘 결과승고객이 매입한 채권에 해당하는 지급금액을 결과승고객에게 지급한다.

<111> 예를 들어 구체적으로 설명하면, 특정고객이 이세돌 승리에 50개의 채권을 개당 60원에 매입신청하고, 타 특정고객이 조훈현 승리에 50개의 채권을 개당 140원에 매입신청 하여서 특정고객과 타 특정고객 간의 거래가 성사되었다면, 이세돌이 승리한 경우 금액관리수단은 특정고객에게 10000원을 지급하고 타 특정고객에게는 지급하지 아니한다. 즉, 이세돌의 승리를 조건으로 매입신청 하여 거래가 성사된 채권을 가지는 고객의 채권은 유지되고, 조훈현의 승리를 조건으로 매입신청 하

여 거래가 성사된 채권을 가지는 고객의 채권은 소멸됨으로써, 서비스시스템(100)의 금액관리수단(15)에서는 이세돌의 승리를 조건으로 매입신청 하여 거래가 성사된 채권을 가지는 고객에게 채권에 대한 환산금액을 지급하게 되는 것이다.

<112> 만일 금액이 사이버상의 포인트일 경우에는 서비스시스템(100) 내에서 금액의 지급이 모두 이루어질 수 있지만, 실제 현금인 경우에는 주지한 바와 같은 인터넷 현금결재 서비스루트를 이용하여 지급할 수 있을 것이다.

<113> 이와 같이, 결과승고객이 지급받는 금액은 10원 단위에서 결정되기 때문에 종래처럼 배당비율에 따른 배당금 결정에 의해 소수점 이하의 배당금이 발생하지 않아서 배당금의 처리가 깔끔해지는 것이다.

<114> 또한, 거래가 성사된 고객이 도중에 채권을 판매한 경우에는 판매된 채권을 매입한 고객에게 금액이 지급될 것이다.

<115> 물론, 거래가 성사되지 아니한 고객들이 발생할 수도 있는데, 이러한 경우의 처리는 대표적으로 두가지의 예를 들 수 있다. 첫째, 고객이 매입신청한 후 거래가 성사되었을 때에 고객으로부터 매입금액을 인출하여 거래를 성사시키는 경우에는 대국이 종료된 경우에도 거래가 성사되지 아니한 고객으로부터 실질적으로 인출한 금액이 없기 때문에 바둑종료와 동시에 채권매입신청을 철회한 것으로 간주시킬 수도 있고, 둘째, 매입신청과 동시에 고객으로부터 매입금액을 인출하는 경우에는 대국의 종료와 함께 거래가 성사되지 아니한 고객에게는 매입금액을 되돌려주면 된다.

<116> 한편, 도12는, 위와 같은 제1실시예에 따른 결과예상계임 서비스에서 바둑의 결과에 대한 예상 가지 수가 3개 이상으로 나올 수 있는 경우의 예를 보여주고 있다.

<117> 예를 들어 만일 바둑왕배와 같이 여러 명 중에서 최후의 승자를 가려내는 경우에는 도출될 수 있는 결과의 예상이 적어도 3가지 이상으로 도출될 수 있으며, 이러한 예를 참조하여 설명하면 다음과 같다.

<118> 바둑왕배의 본선에 진출한 바둑기사를 조훈현, 이세돌, 이창호, 최철한이라고 상정하여 설명해 보자.

<119> 채권은 자신의 예상이 맞을 경우 400원의 금액을 지급받을 수 있도록 상정한다.

<120> 현재 도12의 각 도표에는 성사 보류된 내역들이 전시되어 있다.

<121> 도12에서 현재 조훈현 승리를 조건으로 하는 채권매입신청이 하한 10원 내지 상한 100원 범위, 이세돌 승리를 조건으로 하는 채권매입신청은 하한 10 내지 상한 90원의 범위, 이창호 승리를 조건으로 하는 채권매입신청은 하한 10원 내지 상한 120원의 범위, 최철한 승리를 조건으로 하는 채권매입신청은 하한 10원 내지 상한 80원의 범위 내에서 성사보류된 상태에 있다.

<122> 한편, 조훈현창, 이세돌창, 이창호창, 최철한창의 각 판매단에 게재되는 수에 대하여 설명하면 다음과 같다.

<123> 먼저 조훈현창을 예로 들어 설명하면, 판매단의 하한 판매수인 200은

이세돌, 이창호, 최철한의 승리를 조건으로 매입신청한 상한의 매입신청 내역들 중에서 최소의 매입수로 판매수가 결정되어 전시된다. 즉, 현재 이세돌창의 상한 매입은 90원에서, 이창호창의 상한매입은 120원에서, 최철한창의 상한 매입은 80원에 서 거래 성사가 보류된 상태로 이루어지고 있다. 이들 이세돌창, 이창호창, 최철한창의 상한 매입의 매입액을 모두 합하면 290원이 된다. 따라서 특정고객이 조훈현의 승리를 조건으로 110원에 채권매입을 신청하면, 이러한 조훈현 승리를 조건으로 하는 110원의 채권매입신청은 현재의 조훈현창에서 가장 상한의 채권매입신청이 되는 것이고, 이세돌창, 이창호창, 최철한창의 상한매입과 특정고객이 신청한 110원 상한매입을 합하면 400원이 되므로 이러한 상한 매입신청 한 고객들 간에 채권거래가 성사된다. 즉, 특정고객이 조훈현의 승리를 조건으로 하여 110원의 채권매입신청을 하게 되면 신청과 동시에 거래성사가 이루어지게 된다. 그런데 이러한 특정고객의 채권매입수가 어느 선까지 이루어질 수 있는지를 살펴보면, 도12에서 현재 이세돌창의 상한 매입수는 200, 이창호창의 상한 매입수는 400, 최철한창의 상한매입수는 370이다. 따라서 특정고객이 조훈현의 승리를 조건으로 하여 110원에 500개의 채권매입신청을 하더라도 이세돌창의 상한 매입수가 200에 불과하기 때문에 200만 큼이 즉시 성사될 것이고, 각 창에 계재되는 내역들은 도13의 창에서와 같이 바뀌게 될 것이다. 도 13에서 보면 조훈현창의 상한매입이 110원에 300개, 이세돌창의 상한매입이 80원에 120개, 이창호창의 상한매입이 120원에 200개, 최철한의 상한매입이 80원에 170개로 바뀐다. 따라서 도13에서 각 창의 모든 상한 매입액을 합하여 도 390원이 되기 때문에 거래가 더 이상 성사되지 아니하는 것이다.

<124> 그래서 도12로 다시 돌아와 보면, 조훈현창의 판매난에 게재되는 하한 판매 수는 도12의 상태에서 현재 이세돌창, 이창호창, 최철한의 창의 상한매입 중 최소의 매입수를 기준으로 게재되는 것이다.

<125> 계속하여 조훈현창의 판매난에 게재되는 하한(110원) 다음의 하한(120원) 판매수는 조훈현창의 하한(110원) 판매수가 모두 거래가 성사되었을 것을 기준으로 하여 계산된다. 즉, 도12의 조훈현창에서 하한(110원) 판매수가 모두 거래가 성사되었을 때에는 도13의 창에서 참조되는 바와 같이, 도13의 이세돌창, 이창호창, 최철한창의 상한 매입신청 중에서 최소의 판매수를 가지는 이세돌창의 120개가 도12의 하한(110원) 다음의 하한(120원)의 판매수로 계산되는 것이다. 이러한 방식으로 계산되어 130원 내지 390원의 판매수도 결정된다.

<126> 마찬가지로 이세돌창, 이창호창, 최철한창의 경우에도 조훈현창과 마찬가지 방식으로 판매수가 결정되어 계산된다.

<127> 한편, 도12와 같은 상황에서 특정고객이 조훈현의 승리를 조건으로 110원에 매입신청을 하면 200개의 한도 내에서 즉시 거래성사가 이루어질 것이다.

<128> 예를 들어 고객이 조훈현의 승리를 조건으로 110원에 500개의 매입신청을 하게 되면, 200개는 즉시성사가 이루어지게 되고, 도13에서와 같이 조훈현창의 110원 매입난에는 300개의 개수가 성사 보류되고 있음을 전시한다. 이러한 새로운 결과는 각각 이세돌, 이창호, 최철한의 승리를 조건으로 하는 창에 반영된다. 따라서 이세돌의 승리를 조건으로 하는 창에는 거래성사가 보류된 매입상한이 80원으로 전시되고 즉시 거래가 성사될 판매하한은 90원이 되며, 판매 채권수는 170이 된다. 또,

이창호의 성사 보류된 매입 상한은 120원을 유지하고 즉시 거래가 성사될 판매 하한은 130원에 채권수 120개로, 최저한의 보류된 매입 상한은 80원을 유지하고 즉시 거래가 성사될 판매 하한은 90원에 채권수 120개로 변경된다. 이러한 산술은 산술 수단에서 실시간으로 이루어진다.

<129> 차후, 예상을 맞춘 고객은 자신이 매입신청하여 거래가 성사된 채권 매입수에 채권 1개당 환산되는 400원의 금액을 곱한 금액으로 지급받을 수 있을 것이다.

<130> 물론, 이러한 경우에도 고객들은 거래가 성사된 자신의 채권을 되 판매할 수도 있다.

#### <제2실시예>

<132> 본 실시예는, 고객들이 소정사건의 결과를 예상하여 주식이라는 매개체를 이용하여 거래한 후, 자신의 예상이 맞을 경우 자신이 매입한 주식에 해당하는 금액을 지급받을 수 있는 예에 관한 것이다. 본 실시예의 따른 결과예상게임 서비스 방법은 제1실시예와 거의 동일한 내용이므로 자세한 설명은 생략한다.

<133> 본 실시예에 따른 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스 방법은, 도14에 도시된 바와 같이 결과예상게임을 서비스하는 서버시스템(1400) 및 고객들이 통신망(400)을 이용하여 상기 서버시스템(1400)에 접속하여 결과예상게임을 즐길 수 있는 유선 또는 무선 통신장치(200, 이하, 고객단말기라 한다)를 포함하여 구성된다.

<134> 상기 서버시스템(1400)은, 고객의 정보 등을 저장하고 있는 데이터베이스

(141), 고객을 인증하기 위한 인증수단(142), 고객의 주식매입신청을 지원하는 신청지원수단(143), 소정사건의 결과를 수령하는 결과수령수단(144), 소정사건의 결과에 대한 예상을 맞춘 고객(이하, ‘결과승고객’이라 한다)이 매입한 주식에 해당하는 특정금액을 결과승고객에게 지급하는 금액관리수단(145), 고객들 간의 주식매입에 따른 거래를 성사시키는 거래성사수단(146), 필요한 산술을 수행하는 산술수단(147) 및 결과예상계임에 대한 일련의 프로세스를 관장하는 프로세서(140) 등을 포함하여 구성된다.

<135> 상기 데이터베이스(141)는, 고객의 인증정보가 저장된 인증DB(141a), 고객의 금액에 관한 정보가 저장된 금액정보DB(141b) 등을 가지고 있으며, 기타 필요한 각종 정보가 저장될 수 있다.

<136> 상기 인증수단(142)은 상기 인증DB(141a)의 정보를 바탕으로 고객을 인증한다.

<137> 상기 신청지원수단(143)은 고객의 주식매입신청을 지원한다. 이러한 신청지원수단(143)은 고객들의 주식매입신청을 지원할 수 있도록 현재의 주식 거래에 관한 정보를 고객들의 고객단말기(200)로 제공하는 정보제공부(143a)와, 고객으로부터 주식매입신청을 수신 접수하는 정보접수부(143b), 고객이 주식거래가 성사된 자신의 주식을 판매할 수 있도록 지원하는 판매지원부(143c) 등을 포함하여 구성된다.

<138> 상기 결과수령수단(144)은, 외부의 통신매체로부터 소정사건의 결과를 수령하거나, 서버시스템(1400) 자체에서 실시하는 게임 등의 결과를 수령하는 역할을 수행한다.

<139> 상기 금액관리수단(145)은, 결과승고객에게 결과승고객이 매입한 주식에 해당하는

금액을 지급한다.

- <140> 상기 거래성사수단(146)은, 고객들 간의 주식매입에 따른 거래를 성사시킨다.
- <141> 상기 산술수단(147)은, 고객의 주식매입신청이나 거래성사 등에 의해 필요로 되는 산술을 수행한다.
- <142> 상기 프로세서(140)는, 결과예상게임에 대한 일련의 프로세스를 관장한다.
- <143> 한편, 상기 고객단말기(200)는, 통신망(300)을 통해 상기 서버시스템(1400)에 접속하여 배팅게임을 즐길 수 있는 장치라면 모두 포함될 수 있기 때문에, 퍼스널컴퓨터, PDA단말기, 이동전화 등일 수 있다.
- <144> 이하에서는 상기한 서버시스템(1400)에서 이루어지는 본 발명에 따른 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스 방법에 대한 제2실시예에 대하여 바둑게임을 예로 들면서 도15의 흐름도를 통하여 보다 상세히 설명하도록 한다.
- <145> 1. 인증<S1501>
- <146> 인증수단(142)은, 고객단말기(200)를 이용하여 접속된 고객을 인증한다.
- <147> 2. 신청지원<S1502>
- <148> 상기 신청지원수단(143)은 인증된 고객들이 현재 서버시스템(1400) 자체에서 서비스하고 있는 바둑 또는 별개의 오프라인(OFF-LINE)상에서 이루어지고 있는 바둑에 대한 결과를 예상하여 바둑의 결과에 대한 예상이 맞을 경우 특정금액을 지급 받을 수 있는 주식을 고객이 임의적인 가격으로 매입신청을 할 수 있도록 지원한다. 본 실시예에서는 주식 한주에 의하여 지급받을 수 있는 지급금액을 200

원으로 상정한다.

<149> 이러한 신청지원과정은 상술한 제1실시예에서의 채권매입신청을 지원하는 과정과 동일하다.

<150> 3. 거래성사<S1503>

<151> 다수의 고객이 주식에 대한 매입을 신청하면, 특정고객과 타 특정고객의 결과예상이 상호간에 다르면서 특정고객이 매입신청한 조건과 타 특정고객이 매입신청한 조건이 상호 대응되면 특정고객과 타 특정고객 간의 거래를 성사시킨다.

<152> 이와 같은 고객들 간의 거래는 특정고객의 주식에 대한 매입액과 타 특정고객의 주식에 대한 매입액을 합한 금액이 주식에 대한 특정금액(200원), 즉, 고객 자신의 예상이 맞을 경우 주식 한 주당 지급받을 수 있는 지급금액이 되었을 시에 성사된다.

<153> 물론, 여기에서도 고객들 간의 주식거래의 성사를 위해서, 서비스시스템(1400)에서 취하는 수수금을 제하여 계산할 수도 있다. 즉, 서비스시스템(1400)에서 취할 수수금이 주식 한 주당 10원인 경우에는 특정고객이 이세돌의 승리를 조건으로 110원에 주식을 매입신청 한 경우에 조훈현의 승리를 조건으로 100원에 주식매입신청을 한 고객들 간에 거래가 성립된다. 마찬가지로 고객은 주식을 한 주 이상 매입할 수 있으며, 이러한 경우 주식수 대로 거래가 성사될 것이다.

<154> 4. 결과수령<S1504>

<155> 결과수령수단(144)은 결과를 통보해오는 측에서 전송해오는 결과를

수령한다.

<156> 5. 주식판매지원

<157> 고객은 거래가 성사된 자신의 주식을 다시 되팔 수도 있으며, 서비스템(1400)에서는 이러한 고객의 주식판매를 지원한다.

<158> 예를 들어 특정 고객이 이세돌 승리를 조건으로 50개의 주식을 개당 60원에 매입신청한 후 거래가 성사되면, 소정의 판매창을 활성화시켜 자기가 팔고자 하는 주식수를 입력시킴으로써 고객은 거래가 성사된 자신의 주식을 판매할 수도 있다.

<159> 6. 금액지급<§1505>

<160> 금액관리수단(135)은 결과수령수단(134)에 의해 수령된 결과에 따라 바둑의 결과에 대한 예상을 맞춘 결과승고객이 매입한 주식에 해당하는 지급금액을 결과승고객에게 지급한다.

<161> 물론, 본 실시예에서도 제1실시예에서와 마찬가지로 결과가 3이상의 가지수를 가지고 예측될 수 있는 경우에도 동일하게 적용될 수 있다.

<162> 그런데 본 실시예에서 고객들 간의 거래의 매개체로 주식이 도입되었지만, 반드시 주식이 아니어도 바람직하게 적용될 수 있을 것이다. 예를 들면, 곰돌이 인형 아바타, 꽃 등이 거래의 매개체가 될 수도 있으며, 더 나아가서 결과승고객이 자신이 획득한 주식, 곰돌이 인형 아바타나 꽃 등을 금액으로 환산하여 받을 수 있게 하는 것도 바람직할 것이다. 즉, 주식을 그대로 소유하고 있느냐, 아니면 금

액으로 환산하여 지급받을 것이냐 하는 것이다.

### <163> <제3실시예>

<164> 본 실시예는, 고객들이 소정사건의 결과를 예상하여 배팅을 실시한 후, 자신의 예상이 맞을 경우 자신이 실시한 배팅에 의해 배당금을 지급받을 수 있는 예에 관한 것이다.

<165> 본 실시예에 따른 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스 방법은, 도16에 도시된 바와 같이 결과예상게임을 서비스하는 서비스시스템(1600) 및 고객들이 통신망(300)을 이용하여 상기 서비스시스템(1600)에 접속하여 결과예상게임을 즐길 수 있는 유선 또는 무선 통신장치(200, 이하, 고객단말기라 한다)를 포함하여 구성된다.

<166> 상기 서비스시스템(1600)은, 고객의 정보 등을 저장하고 있는 데이터베이스(161), 고객을 인증하기 위한 인증수단(162), 고객의 배팅을 지원하는 배팅지원수단(163), 소정사건의 결과를 수령하는 결과수령수단(164), 소정사건의 결과에 대한 예상을 맞춘 고객(이하, ‘결과승고객’이라 한다)에게 배당금을 지급하는 배당금 관리수단(165), 고객들 간의 배팅을 성사시키는 배팅성사수단(166), 필요한 산술을 수행하는 산술수단(167) 및 결과예상게임에 대한 일련의 프로세스를 관장하는 프로세서(160) 등을 포함하여 구성된다.

<167> 상기 데이터베이스(161)는, 고객의 인증정보가 저장된 인증DB(161a), 고객의 금액에 관한 정보가 저장된 금액정보DB(161b) 등을 가지고 있으며, 기타 필요한 각

종 정보가 저장될 수 있다.

<168> 상기 인증수단(162)은 상기 인증DB(161a)의 정보를 바탕으로 고객을 인증한다.

<169> 상기 신청지원수단(163)은 고객의 배팅실시를 지원한다. 이러한 신청지원수단(163)은 고객들이 배당금을 결정하여 배팅을 실시할 수 있도록 현재의 배팅내역에 관한 정보를 고객단말기(200)로 전송하는 정보제공부(163a)와, 고객으로부터 배팅신청을 수신 접수하는 정보접수부(163b)와, 고객이 자신의 성사된 배팅수를 판매하고자 하는 경우 이를 지원하는 판매지원부(163c) 등을 포함하여 구성된다.

<170> 상기 결과수령수단(164)은, 외부의 통신매체로부터 소정사건의 결과를 수령하거나, 서버시스템(1600) 자체에서 실시하는 게임 등의 결과를 수령하는 역할을 수행한다.

<171> 상기 배당금관리수단(165)은, 결과승고객에게 결과승고객이 실시한 배팅에 해당하는 배당금을 결과승고객에게 지급한다.

<172> 상기 배팅성사수단(166)은, 고객들 간의 배팅 실시에 따른 배팅거래를 성사시킨다.

<173> 상기 산술수단(167)은, 고객들의 배팅신청이나 배팅성사 등에서 발생되는 산술을 수행한다.

<174> 상기 프로세서(160)는, 결과예상게임에 대한 일련의 프로세스를 관장한다.

<175> 한편, 상기 고객단말기(200)는, 통신망을 통해 상기 서버시스템에 접속하여 배팅게임을 즐길 수 있는 장치라면 모두 포함될 수 있기 때문에, 퍼스널컴퓨터, PDA단말기, 이동전화 등일 수 있다.

<176> 이하에서는 상기한 서버시스템(1600)에서 이루어지는 본 발명에 따른 통신망

을 이용한 결과예상게임 서비스 방법에 대한 실시예에 대하여 바둑게임을 예로 들면서 도17의 흐름도 및 참조도를 통하여 보다 상세히 설명하도록 한다.

<177> 1. 인증<1701>

<178> 인증수단(162)은, 고객단말기를 이용하여 접속된 고객을 인증한다.

<179> 2. 신청지원<S1702>

<180> 상기 신청지원수단(163)은 인증된 고객들이 현재 서버시스템(1600) 자체에서 서비스하고 있는 바둑 또는 별개의 오프라인(OFF-LINE)상에서 이루어지고 있는 바둑에 대한 결과를 예상하여 배팅을 실시할 수 있도록 지원한다.

<181> 이러한 배팅 지원예에 대하여 도18 내지 도26을 참조하여 설명한다.

<182> 도18의 화면은 서버시스템(1600)에서 직접 서비스하는 바둑서비스에서 진행 중인 바둑 대국실에 고객이 입장한 경우를 보이고 있다.

<183> 도18의 화면에서 고객이 현재 진행 중인 대국에 대한 결과를 예상하여 배팅을 실시할 수 있도록 '배팅' 메뉴(181)가 우측 중단에 구성되어 있다.

<184> 고객은 현재 진행 중인 대국의 승자가 누가될 것인지를 예상한 후 '배팅' 메뉴(181)를 누르게 되면, 도19의 팝업창이 뜨게 된다. 도19의 팝업창에는 현재 대국자들 중 누가 이길 것인가를 선택할 수 있도록 제시한다.

<185> 고객A가 양 대국자(이세돌, 조훈현) 중 이세돌 승을 선택하게 되면, 도20의 배팅창이 뜬다. 도20의 배팅창에는 고객이 배당금을 결정하여 배팅을 실시할 수 있도록 되어 있다. 고객이 배당금을 결정하여 배팅을 실시할 수 있는 예들 중에서 본

실시예에서는 고객의 배팅수에 따라 고객의 배당금이 결정될 수 있는 예를 선택하고 있다. 즉, 본 실시예에서 고객은 추후 자신이 예상이 맞게 되면, 배팅수 1포인트 당 200원의 배당금을 지급받을 수 있는데, 고객이 10포인트의 배팅수로 배팅을 실시하게 되면 추후 고객은 2000원의 배당금을 배당받을 수 있는 자격이 생긴다. 이 때 배팅수 1포인트당 배팅액은 고객이 선택할 수 있다. 예를 들어 도20의 배팅창에서 고객은 10원에서 190원의 범위 내에서 자신이 배팅하고 싶은 배팅수를 입력함으로써 배팅수 1포인트 당 배팅액을 결정할 수 있게 되는 것이다. 계속하여, 고객A가 도20의 배팅창에서 1포인트당 90원인 배팅수입력난(A)를 클릭하게 되면 도21에서 보여지는 바와 같이 배팅수를 입력시키기 위한 창이 전시되고, 도21의 배팅창의 배팅수입력난에 90이라는 배팅수를 입력하고 '확인'메뉴를 클릭하면, 고객A가 추후 지급받을 수 있는 배당금은 18000원이 된다는 것을 알 수 있는 것이다. 따라서 고객은 자신이 배팅할 시에 자신의 배당금이 얼마일 것인지 알 수 있게 된다.

<186>      도22는 다수의 고객들이 현재 배팅을 실시한 상태에서 특정고객이 이세돌승리를 조건으로 하는 배팅창을 활성화시킨 경우의 배팅창의 내역을 보여주고 있다. 현재 이세돌의 승리를 조건으로 하는 배팅창에는 배팅수 1포인트당 10원 내지 100원의 배팅액을 가지는 범위 내에서 배팅수입력이 이루어지고 있다.

<187>      도22의 즉시성사배팅수난은 고객들이 조훈현 승리를 조건으로 하는 배팅을 실시한 내역이다.

<188>      즉, 도23을 참조하여보면, 이세돌의 승리를 조건으로 하는 배팅창과, 조훈현 승리를 조건으로 하는 배팅창 간의 내역이 상호 대응되어 있음을 알 수 있다. 예를

들어, 임의의 고객이 이세돌승리를 조건으로 하여 배팅수 포인트당 90원의 배팅액으로 150 배팅수를 실시하게 되면, 조훈현승리를 조건으로 하는 배팅창의 즉시성사배팅수단에는 배팅수 포인트가 110원인 조건으로 즉시성사배팅수단에 계재되는 것이다. 도24는 다수의 고객들이 배팅을 실시한 경우의 이세돌의 승리 측 배팅창과 조훈현의 승리 측 배팅창을 보여주고 있다. 도24에서 보여지는 바와 같이 이세돌의 승리 측 배팅창의 즉시성사배팅수단에는 조훈현의 승리를 조건으로 배팅을 실시한 배팅수가 계재되는데, 이 때, 제1실시예에서와 마찬가지로 이세돌의 승리 측 배팅창의 즉시성사배팅수단에는 배팅수 1포인트 당 지급금액인 200원에서 조훈현의 승리를 조건으로 실시하는 배팅수의 1포인트당 배팅액을 뺀 금액으로 전시된다.

<189> 3. 배팅성사<S1703>

<190> 다수의 고객이 배팅을 실시하면, 배팅성사수단(166)은 특정 고객과 타 특정 고객의 결과예상이 상호간에 다르면서 특정고객의 배팅 조건과 타 특정고객의 배팅 조건이 상호 대응되면 특정고객과 타 특정고객 간의 배팅을 성사시킨다. 이를 도25를 참조하여 더 구체적으로 설명하면 다음과 같다.

<191> 만일 고객A가 이세돌의 승리를 조건으로 배팅수 1포인트당 90원의 배팅액을 선택하여 100포인트를 배팅하게 되고, 고객B가 조훈현의 승리를 조건으로 배팅수 1포인트당 110원의 배팅액을 선택하여 90포인트를 배팅하게 되면, 고객A의 배팅수 1포인트당 배팅액인 90원과 고객B의 배팅수 1포인트당 배팅액인 110원의 합이 200원이 되기 때문에, 고객A의 90포인트의 배팅수와 고객B의 90포인트의 배팅수가 상호 배팅이 성사되고, 도26에서 보여지는 바와 같이, 고객A의 나머지 잔량인 10포인트

의 배팅은 성사가 유보된다.

<192> 즉, 고객들간의 배팅성사는 특정고객의 배팅수 1포인트당 배팅액과 타 특정 고객의 배팅수 1포인트당 배팅액의 합이 배팅수 1포인트당 지급받을 수 있는 지급 금액인 200원이 되었을 경우에 특정고객과 타 특정고객간의 배팅이 성사되는 것이다.

<193> 물론, 응용에 따라서는 서비스시스템(1600)에서 취하는 수수금이 포함될 수도 있다. 즉, 서비스시스템(1600)에서 취할 수수금이 배팅수 1포인트당 10원인 경우에는 특정고객이 이세돌승리를 조건으로 배팅수 1포인트당 110원의 배팅액으로 배팅을 실시한 경우에는, 조훈현승리를 조건으로 배팅수 1포인트당 100원의 배팅액으로 배팅을 실시한 고객들 간에 거래가 성립된다.

<194> 마찬가지로 고객은 적어도 1이상의 배팅수에 의해 배팅을 실시할 수 있으며, 이러한 경우 배팅수별로 고객의 배팅을 성사시키게 된다.

#### <195> 4. 결과수령<S1704>

<196> 결과수령수단(164)은 결과를 통보해오는 측에서 전송해오는 결과를 수령한다.

#### <197> 5. 배팅수판매지원

<198> 고객은 거래가 성사된 자신의 배팅수를 다시 되팔 수도 있으며, 서비스시스템(1600)의 신청지원수단(163c)에서는 이러한 고객의 배팅수판매를 지원한다.

<199> 6. 배당금지급<§1705>

<200> 배당금관리수단(165)은 결과수령수단(164)에 의해 수령된 결과에 따라 바둑의 결과에 대한 예상을 맞춘 결과승고객이 실시한 배팅수에 해당하는 지급금액을 결과승고객에게 지급한다.

<201> 예를 들어 구체적으로 설명하면, 특정고객이 이세돌 승리에 배팅수 1포인트당 60원의 배팅액으로 배팅수 50의 배팅을 실시한 후 배팅이 성사되었다면, 이세돌이 승리한 경우 배당금관리수단(165)은 특정고객에게 10000원을 지급하게 되는 것이다. 물론, 이세돌이 패하게 되면 특정고객은 자신이 실시한 배팅액인 3000원의 배팅금을 잃게 되는 것이다.

<202> 위와 같은 제3실시예에서도, 결과예상게임 서비스에서 바둑에 대한 결과의 예상이 3가지 수 이상으로 나올 수 있는 경우의 예는 제1실시예의 도12를 참조한 설명과 동일한 개념으로 이루어질 수 있다.

#### <203> <제3실시예의 응용예>

<204> 제3실시예는 고객이 배당금을 결정하여 배팅을 실시할 수 있는 모범적인 예를 보여주고 있지만, 그 외에도 고객이 배당금을 결정하여 배팅을 실시할 수 있는 다양한 방법이 있다. 그 대표적인 응용예로는 도27에서 참조되는 바와 같이 고객단말기에 하나의 배팅상황판이 전시되고 있는 상태에서 배팅을 실시하고자 하는 고객A가 도27의 우측 하단에 있는 '배팅'메뉴(271)를 클릭하게 되면, 도28과 같은 팝업

창이 뜨게 된다. 이러한 팝업창에 고객A는 자신이 승리를 예상하는 측을 선택하고, 자신이 배당받고자 하는 금액과 자신이 실시하고자 하는 배팅액을 게재하여 '확인'메뉴(281)를 클릭하게 되면, 이러한 조건의 배팅내역을 접수한 서버시스템은 조건에 맞는 데이터를 생성한 후 배팅상황판에 게재한다. 만일 다른 고객B가 고객A의 조건에 만족하여 배팅을 실시하게 되면 고객A와 고객B간의 배팅이 성사된다.

<205> 예를 들어 설명해보면, 고객A가 배당금을 200만원으로 하고, 자신의 배팅액은 120만원으로 설정하여 이세돌 승리를 조건으로 배팅을 실시하게 되면, 이러한 내역은 도29와 같이 배팅상황판에 게재된다.

<206> 고객B가 배팅상황판에 게재된 내용을 보고 해당 난을 클릭하면 고객B는 배당금을 200만원으로 하고, 자신의 배팅액은 80만원으로 하는 배팅을 실시하는 것으로 되어, 자동으로 배팅이 성사되도록 할 수 있다. 그런데 이렇게 고객B의 클릭에 의해 자동으로 배팅이 실시되도록 하는 경우보다는, 고객B가 해당 난을 클릭하면 도30에서와 같은 팝업창이 뜨도록 하는 것이 바람직할 수 있다. 도30의 팝업창을 보면 조훈현 승리를 조건으로 200만원의 배당금을 80만원으로 배팅 하시겠습니까?라는 문구와 '확인'메뉴(301)가 전시된다. 고객B가 '확인'메뉴(301)를 클릭하게 되면, 고객A와 고객B간의 배팅이 성사되고, 배팅상황판에는 배팅이 성사된 내역이 소거되는 것이다.

<207> 물론, 이러한 응용예에서도 예상되는 결과의 가지수가 3가지 이상일 수 있다. 예를 들어 상기에서 예를 든 바둑왕배에서와 같이 예상되는 결과의 가지수가 4개 일 경우에, 고객A가 배당금을 100만원으로 하고, 자신의 배팅액은 2만원으로

하여 조훈현 승리를 조건으로 배팅을 실시하게 되면, 이러한 내역은 배팅상황판에 게시된다. 고객B, 고객C, 고객D가 해당 난을 클릭한 후 각각 이세돌, 이창호, 최철한의 승리를 조건으로 각각 33만원, 35만원, 30만원의 배팅을 실시하게 되면, 고객A,B,C,D의 배팅액을 합하여 100만원이 되므로, 이들 간의 배팅은 성사되는 것이다. 이러한 경우에 다수의 고객들이 배당받고자 하는 배당금이 천차만별일 수 있기 때문에 배당금을 100만원, 200만원, 300만원, .... 과 같이 소정의 차이를 두고 결정할 수 있도록 할 수 있으며, 배팅액도 10만원, 20만원, 30만원, ...과 같이 소정의 차이를 두고 실시할 수 있도록 할 수도 있다. 또 단위를 100만원 단위, 10만원 단위 1000원 단위 등과 같이 통일시켜서 배당금을 결정하거나 배팅액을 결정하도록 하는 것도 바람직하게 실시될 수 있을 것이다.

<208> **<제4실시예>**

<209> 본 발명에 따른 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스 방법은, 도31에 도시된 바와 같이 결과예상게임을 서비스하는 서버시스템(3100) 및 고객들이 통신망(300)을 이용하여 상기 서버시스템(3100)에 접속하여 결과예상게임을 즐길 수 있는 유선 또는 무선 통신장치(200, 이하, 고객단말기라 한다)를 포함하여 구성된다.

<210> 상기 서버시스템(3100)은, 고객의 정보 등을 저장하고 있는 데이터베이스(311), 고객을 인증하기 위한 인증수단(312), 고객의 배팅을 지원하는 배팅지원수단(313), 소정사건의 결과를 수령하는 결과수령수단(314), 소정사건의 결과에 대한 예상을 맞춘 고객(이하, ‘결과승고객’이라 한다)에게 배당금을 지급하는 배당금

관리수단(315), 고객들 간의 일대일 배팅을 성사시키는 배팅성사수단(316), 필요한 산술을 수행하는 산술수단(317) 및 결과예상게임에 대한 일련의 프로세스를 관장하는 프로세서(310) 등을 포함하여 구성된다.

- <211> 상기 데이터베이스(311)는, 고객의 인증정보가 저장된 인증DB(311a), 고객의 금액에 관한 정보가 저장된 금액정보DB(311b) 등을 가지고 있으며, 기타 필요한 각종 정보가 저장될 수 있다.
- <212> 상기 인증수단(312)은 상기 인증DB(311a)의 정보를 바탕으로 고객을 인증한다.
- <213> 상기 신청지원수단(313)은 고객의 배팅실시를 지원한다. 이러한 신청지원수단(313)은 고객들이 배팅을 실시할 수 있도록 현재의 배팅내역에 관한 정보를 고객단말기로 전송하는 정보제공부(313a)와, 고객으로부터 배팅신청을 수신 접수하는 정보접수부(313b)와, 고객이 자신의 성사된 배팅에 의해 추후 받을 수 있는 배당금을 판매하고자 하는 경우 이를 지원하는 판매지원부(313c) 등을 포함하여 구성된다.
- <214> 상기 결과수령수단(314)은, 외부의 통신매체로부터 소정사건의 결과를 수령하거나, 서비스시스템(3100) 자체에서 실시하는 게임 등의 결과를 수령하는 역할을 수행한다.
- <215> 상기 배당금관리수단(315)은, 결과승고객에게 결과승고객이 실시한 배팅에 의해 지급받아야 하는 배당금을 지급한다.
- <216> 상기 배팅성사수단(316)은, 고객들 간의 일대일 배팅을 성사시킨다.
- <217> 상기 산술수단(317)은, 고객들의 배팅이나 배팅성사 등에서 발생되는 산술을 수행한다.

<218> 상기 프로세서(310)는, 결과예상게임에 대한 일련의 프로세스를 관장한다.

<219> 한편, 상기 고객단말기(200)는, 통신망(300)을 통해 상기 서버시스템(3100)에 접속하여 배팅게임을 즐길 수 있는 장치라면 모두 포함될 수 있기 때문에, 퍼스널컴퓨터, PDA단말기, 이동전화 등일 수 있다.

<220> 이하에서는 상기한 서버시스템(3100)에서 이루어지는 본 발명에 따른 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스 방법에 대한 실시예에 대하여 바둑게임을 예로 들면서 도32의 흐름도를 비롯한 참조도를 통하여 보다 상세히 설명하도록 한다.

<221> 1. 인증<S3201>

<222> 인증수단(312)은, 고객단말기(200)를 이용하여 접속된 고객을 인증한다.

<223> 2. 신청지원<S3202>

<224> 상기 신청지원수단(313)은 인증된 고객들이 현재 서버시스템(3100) 자체에서 서비스하고 있는 바둑 또는 별개의 오프라인(OFF-LINE)상에서 이루어지고 있는 바둑에 대한 결과를 예상하여 배팅을 실시할 수 있도록 지원한다.

<225> 이러한 배팅 지원예에 대하여 도33 내지 도39를 참조하여 설명한다.

<226> 도33의 화면은 서버시스템(3100)에서 직접 서비스하는 바둑서비스에서 진행 중인 바둑 대국실에 고객이 입장한 경우를 보이고 있다.

<227> 도33의 화면에서 고객이 현재 진행 중인 대국에 대한 결과를 예상하여 배팅을 실시할 수 있도록 '배팅' 메뉴(331)가 우측 중단에 구성되어 있다.

<228> 고객은 현재 진행 중인 대국의 승자가 누가될 것인지를 예상한 후 '배팅' 메

뉴(331)를 누르게 되면, 도34의 팝업창이 뜨게 된다. 도34의 팝업창에는 현재 대국자들 중 누가 이길 것인가를 선택할 수 있도록 제시한다.

<229> 고객A가 양 대국자(이세돌, 조훈현) 중 이세돌 승을 선택한 후 '확인'메뉴(341)를 클릭하게 되면, 도35의 배팅창이 뜬다. 도35의 배팅창을 통하여 고객은 배팅을 실시할 수 있다. 고객은 배팅수 1포인트 당 200원을 배당금을 지급받을 수 있는데, 고객이 10포인트의 배팅수로 배팅을 실시하게 되면 추후 고객은 2000원의 배당금을 배당받을 수 있는 자격이 생긴다. 이 때 배팅수 1포인트당 배팅액은 고객이 선택하는데, 예를 들어 도35의 배팅창에서 고객은 10원에서 190원의 범위 내에서 배팅수 1포인트의 배팅액을 결정하여 배팅을 실시할 수 있게 되는 것이다. 즉, 고객A가 도35의 배팅창에서 1포인트당 90원인 배팅수입력난를 클릭하게 되면 도36에서 보여지는 바와 같이 배팅수를 입력시키기 위한 창이 전시되고, 도36의 창의 난에 90이라는 배팅수를 입력하고 '확인'메뉴(361)를 클릭하면, 고객A가 추후 지급받을 수 있는 배당금은 18000원이 된다.

<230> 도37은 다수의 고객들이 현재 배팅을 실시한 상태에서 특정고객이 이세돌승리를 조건으로 하는 배팅창을 활성화시킨 경우의 배팅창의 내역을 보여주고 있다. 현재 이세돌승리를 조건으로 하는 배팅창에는 배팅수 1포인트당 10원 내지 100원의 배팅액을 가지는 범위 내에서 배팅수입력이 이루어지고 있다.

<231> 도37의 즉시성사배팅수난은 고객들이 조훈현 승리를 조건으로 하는 배팅을 실시한 내역이다.

<232> 도38을 참조하여보면, 이세돌승리를 조건으로 하는 배팅창과, 조훈현승리를

조건으로 하는 배팅창간의 내역이 상호 대응되어 있음을 알 수 있다.

<233> 즉, 임의의 고객이 이세돌승리를 조건으로 하여 배팅수 포인트가 90원의 배팅액으로 150 배팅수를 실시하게 되면, 조훈현승리를 조건으로 하는 배팅창의 즉시 성사배팅수난에는 배팅수 포인트가 110원인 조건으로 즉시성사배팅수난에 게재되는 것이다.

<234> 3. 거래성사<S3203>

<235> 다수의 고객이 채권에 대한 매입을 신청하면, 특정 고객과 타 특정고객의 결과예상이 상호간에 다르면서 특정고객이 매입신청한 조건과 타 특정고객이 매입신청한 조건이 상호 대응되면 특정고객과 타 특정고객 간의 일대일 거래를 성사시킨다. 이를 도39를 참조하여 더 구체적으로 설명하면 다음과 같다.

<236> 만일 고객A가 이세돌의 승리를 조건으로 배팅수 1포인트당 90원의 배팅액을 선택하여 100포인트를 배팅하게 되고, 고객B가 조훈현의 승리를 조건으로 배팅수 1포인트당 110원의 배팅액을 선택하여 90포인트를 배팅하게 되면, 고객A의 배팅수 1포인트당 배팅액인 90원과 고객B의 배팅수 1포인트당 배팅액인 110원의 합이 200원이 되기 때문에, 고객A의 90포인트의 배팅수와 고객B의 90포인트의 배팅수가 상호 일대일 배팅이 성사되고, 고객A의 나머지 잔량인 10포인트의 배팅은 성사가 유보된다.

<237> 즉, 고객들 간의 일대일 배팅성사는 특정고객의 배팅수 1포인트당 배팅액과 타 특정고객의 배팅수 1포인트당 배팅액의 합이 배팅수 1포인트당 지급받을 수 있는 지급금액인 200원이 되었을 경우에 특정고객과 타 특정고객간의 일대다 배팅이

성사되는 것이다.

<238> 물론, 이러한 경우에도 응용에 따라서는 서버시스템(3100)에서 취하는 수수금이 포함될 수도 있다.

<239> 마찬가지로 고객은 적어도 1이상의 배팅수에 의해 배팅을 실시할 수 있으며, 이러한 경우 배팅수별로 고객의 배팅을 성사시키게 된다.

<240> 4. 결과수령<S3204>

<241> 결과수령수단(314)은 결과를 통보해오는 측에서 전송해오는 결과를 수령한다.

<242> 5. 배팅수판매지원

<243> 고객은 거래가 성사된 자신의 배팅수를 다시 되팔 수도 있으며, 서버시스템(3100)의 신청지원수단(313)에서는 이러한 고객의 채권판매를 지원한다.

<244> 5. 금액지급<S3205>

<245> 금액관리수단(315)은 결과수령수단(314)에 의해 수령된 결과에 따라 바둑의 결과에 대한 예상을 맞춘 결과승고객이 실시한 배팅수에 해당하는 지급금액을 결과승고객에게 지급한다.

<246> 위와 같은 제4실시예에서도, 결과예상게임 서비스에서 바둑의 결과에 대한 예상이 3가지 이상으로 나올 수 있는 경우의 예는 제1실시예의 도12를 참조한 설명과 동일한 개념으로 이루어질 수 있다. 이러한 경우에는 일대다 배팅이 성사되게

된다.

#### <247> <제4실시 예의 응용 예>

<248> 제4실시예는 고객들 간의 일대일 또는 일대다 배팅을 성사시킬 수 있는 모범적인 예를 보여주고 있지만, 그 외에도 고객들 간의 일대일 또는 일대다 배팅을 성사시킬 수 있는 다양한 방법이 있다. 그 대표적인 응용예로는 도40에서 참조되는 바와 같이 고객단말기에 하나의 배팅상황판이 전시되고 있는 상태에서 배팅을 실시하고자 하는 고객A가 도40의 우측 하단에 있는 '배팅'메뉴(401)를 클릭하게 되면, 도41과 같은 팝업창이 뜨게 된다. 이러한 팝업창에 고객A는 자신이 배당받고자 하는 금액과 자신이 실시하고자 하는 배팅액을 게재하여 '확인'메뉴(411)를 클릭하게 되면, 이러한 조건의 배팅내역을 접수한 서버시스템은 조건에 맞는 데이터를 생성한 후 배팅상황판에 게재한다. 만일 다른 고객B가 고객A의 조건에 만족하여 배팅을 실시하게 되면 고객A와 고객B간의 일대일 배팅이 성사된다.

<249> 예를 들어 설명해보면, 고객A가 배당금을 200만원으로 하고, 자신의 배팅액은 120만원으로 상정하여 이세돌 승리를 조건으로 배팅을 실시하게 되면, 이러한 내역은 도42와 같이 배팅상황판에 게재된다.

<250> 고객B가 배팅상황판에 게재된 내용을 보고 해당 난을 클릭한 후 자동 또는 소정의 절차를 거친 후에, 고객B는 배당금을 200만원으로 하고, 자신의 배팅액은 80만원으로 하는 배팅을 실시하게 되면, 고객A와 고객B 간의 일대일 배팅이 성사되는 것이다.

<251> 물론, 이러한 응용예에서도 예상되는 결과의 가지수가 3가지 이상일 수

있다. 예를 들어 상기에서 예를 든 바둑왕배에서와 같이 예상되는 결과의 가지수가 4개 일 경우에, 고객A가 배당금을 100만원으로 하고, 자신의 배팅액은 2만원으로 하여 조훈현 승리를 조건으로 배팅을 실시하게 되면, 이러한 내역은 배팅상황판에 게시된다. 고객B, 고객C, 고객D가 해당 난을 클릭한 후 각각 이세돌, 이창호, 최철한의 승리를 조건으로 각각 33만원, 35만원, 30만원의 배팅을 실시하게 되면, 고객 A,B,C,D의 배팅액을 합하여 100만원이 되므로, 이들 간의 일대다 배팅은 성사되는 것이다.

<252> 이상과 같이, 본 발명에 대한 구체적인 설명은 첨부된 도면 도1 내지 도42를 참조한 실시 예들에 의해서 이루어졌지만, 상술한 실시 예들은 본 발명의 바람직한 예를 들어 설명하였을 뿐이며, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 사람은 본 발명의 실시 예들에 대한 설명만으로도 쉽게 상기 실시 예들과 동일 범주내의 다른 형태의 본 발명을 실시할 수 있거나, 본 발명과 균등한 영역의 발명을 실시 할 수 있을 것이다. 따라서 본 발명이 상기의 실시 예들에만 국한되는 것으로 이해되어져서는 아니 되며, 본 발명의 권리범위는 본 발명의 기본적 기술 사상 내에서 응용 및 변형된 모든 범위까지 미치는 것으로 해석되어져야 한다.

## 【발명의 효과】

<253> 이상에서 살펴본 바와 같이 본 발명에 따른 통신망을 이용한 결과예상게임

서비스 방법에 의하면 다음과 같은 효과가 있다.

<254> 첫째, 결과예상게임에서 고객들이 자신이 예상한 결과가 맞을 경우 받을 수 있는 금액을 즉석에서 알 수 있는 새로운 형태의 결과예상게임 서비스를 제공한다.

<255> 둘째, 배당금액이 소수점 이하의 원단위 절사과정을 거치지 않고 깔끔하게 결정되는 새로운 형태의 결과예상게임 서비스를 제공한다.

<256> 셋째, 자신의 예상에 따라 받을 수 있는 금액을 되팔 수 있도록 함으로써, 초기 배팅 후에도 소정사건의 진행상황에 따라 결과예상게임을 지속적으로 즐길 수 있는 새로운 형태의 결과예상게임을 제공한다.

<257> 넷째, 거래 또는 배팅의 성사가 일대일 또는 일대다로 이루어지는 시점에서 채권/주식매입 또는 배팅의 실시가 궁극적으로 실현되는 것이기 때문에, 채권/주식 매입이나 배팅시간의 전후가 중요하지 않아서, 소정사건의 진행시간과 무관하게 지속적으로 즐길 수 있는 새로운 형태의 결과예상게임을 제공하며, 따라서 소정 사건이 장시간 또는 장시일에 걸쳐 이루어지는 경우에도 효과적으로 결합될 수 있는 결과예상게임을 제공할 수 있다.



## 【특허청구범위】

### 【청구항 1】

접속된 고객들을 인증하는 인증단계;

상기 인증단계에서 인증된 고객들이 소정사건의 결과를 예상하여 해당 소정 사건의 결과에 대한 예상이 맞을 경우 특정금액을 받을 수 있는 채권을 소정 금액으로 매입신청을 할 수 있도록 지원하는 신청지원단계;

상기 소정사건의 결과를 통보받는 결과수령단계; 및

상기 결과수령단계에서 수령된 결과에 따라 소정사건의 결과에 대한 예상을 맞춘 고객(이하, ‘결과승고객’이라 한다)이 매입한 채권에 해당하는 특정금액을 결과승고객에게 지급하는 금액지급단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신판을 이용한 결과예상게임 서비스방법.

### 【청구항 2】

제1항에 있어서,

상기 신청지원단계에서 다수의 고객이 채권에 대한 매입을 신청하면, 특정고객과 타 특정고객(들)의 결과예상이 상호간에 다르면서 특정고객이 매입신청한 조건과 타 특정고객(들)이 매입신청한 조건이 상호 대응되면 특정고객과 타 특정고객(들) 간의 거래를 성사시키는 거래성사단계; 를 더 포함하고,

상기 금액지급단계는, 상기 거래성사단계에서 상호간에 성사된 특정고객과 타 특정고객(들) 중 결과승고객에게 채권에 해당하는 특정금액을 지급하고, 예상이

틀린 고객에게는 지급하지 아니하는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 결과예상  
게임 서비스방법.

### 【청구항 3】

제2항에 있어서,

상기 거래성사단계는, 특정고객의 채권에 대한 매입액과 타 특정고객(들)의  
채권에 대한 매입액을 합한 금액이 채권에 대한 특정금액이 되면 특정고객과 타 특  
정고객(들)의 거래를 성사시키는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 결과예상게  
임 서비스방법.

### 【청구항 4】

제2항에 있어서,

상기 거래성사단계는, 특정고객의 채권에 대한 매입액과 타 특정고객(들)의  
채권에 대한 매입액을 합한 금액에서 소정의 수수금을 제외한 금액이 채권에 대한  
특정금액이 되면 특정고객과 타 특정고객(들)의 거래를 성사시키는 것을 특징으로  
하는 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법.

### 【청구항 5】

제1항에 있어서,

거래가 성사된 고객이 자신의 채권을 팔 수 있도록 지원하는 채권판매지원단  
계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법.

## 【청구항 6】

제1항에 있어서,

상기 신청지원단계는, 한명의 고객이 적어도 하나 이상의 채권을 매입할 수 있도록 지원하고,

상기 거래성사단계는, 상기 한명의 고객이 다수의 채권을 매입한 경우에는 채권수별로 거래를 성사시키는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법.

## 【청구항 7】

접속된 고객들을 인증하는 인증단계;

상기 인증단계에서 인증된 고객들이 소정사건의 결과를 예상하여 해당 소정 사건의 결과에 대한 예상이 맞을 경우 특정금액으로 환산되어 받을 수 있는 매개체를 고객이 임의적으로 결정한 소정금액으로 매입신청을 할 수 있도록 지원하는 신청지원단계;

상기 소정사건의 결과를 통보받는 결과수령단계; 및

상기 결과수령단계에서 수령된 결과에 따라 소정사건의 결과에 대한 예상을 맞춘 고객(이하, ‘결과승고객’이라 한다)이 매입한 매개체에 해당하는 특정금액을 결과승고객에게 지급하는 금액지급단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법.

## 【청구항 8】

제7항에 있어서,

상기 신청지원단계에서 다수의 고객이 채권에 대한 매입을 신청하면, 특정고객과 타 특정고객(들)의 결과예상이 상호간에 다르면서 특정고객이 매입신청한 조건과 타 특정고객(들)이 매입신청한 조건이 상호 대응되면 특정고객과 타 특정고객(들) 간의 매개체거래를 성사시키는 거래성사단계; 를 더 포함하고,  
상기 금액지급단계는, 상기 거래성사단계에서 상호간에 성사된 특정고객과 타 특정고객(들) 중 결과승고객에게 주식에 해당하는 특정금액을 지급하고, 예상이 틀린 고객에게는 지급하지 아니하는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 결과예상 게임 서비스방법.

## 【청구항 9】

제8항에 있어서,

상기 거래성사단계는, 특정고객의 매개체에 대한 매입액과 타 특정고객(들)의 매개체에 대한 매입액을 합한 금액이 주식에 대한 특정금액이 되면 특정고객과 타 특정고객(들)의 매개체거래를 성사시키는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 결과예상 게임 서비스방법.

## 【청구항 10】

제8항에 있어서,

상기 거래성사단계는, 특정고객의 주식에 대한 매입액과 타 특정고객(들)의

주식에 대한 매입액을 합한 금액에서 소정의 수수료를 제외한 금액이 매개체에 대한 특정금액이 되면 특정고객과 타 특정고객(들)의 매개체거래를 성사시키는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법.

### 【청구항 11】

제7항에 있어서,  
매개체거래가 성사된 고객이 거래성사 된 자신의 매개체를 팔 수 있도록 지원하는 주식판매지원단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법.

### 【청구항 12】

제7항에 있어서,  
상기 신청지원단계는, 한명의 고객이 적어도 하나 이상의 매개체를 매입할 수 있도록 지원하고,  
상기 거래성사단계는, 상기 한명의 고객이 다수의 주식을 매입한 경우에는 매개체수별로 주식거래를 성사시키는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법.

### 【청구항 13】

접속된 고객들을 인증하는 인증단계;  
상기 인증단계에서 인증된 고객들이 소정사건의 결과를 예상하여 해당 소정사건의 결과에 대한 예상이 맞을 경우 받을 수 있는 배당금을 임의적으로 결정하여

배팅을 실시할 수 있도록 지원하는 배팅지원단계;

상기 배팅지원단계에서 다수의 고객이 배팅을 실시하면, 특정고객과 타 특정 고객(들)의 결과예상이 상호간에 다르면서 특정고객의 배팅조건과 타 특정고객(들)의 배팅조건이 상호 대응되면 특정고객과 타 특정고객(들) 간의 배팅을 성사시키는 배팅성사단계;

상기 소정사건의 결과를 통보받는 결과수령단계; 및

상기 결과수령단계에서 수령된 결과에 따라 상기 특정 고객과 타 특정고객 중 소정사건의 결과에 대한 예상을 맞춘 고객(이하, ‘결과승고객’이라 한다)에게 배당금을 지급하는 배당금지급단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법 .

#### **【청구항 14】**

제13항에 있어서 ,

상기 배팅지원단계는, 배팅수에 따라 배당금이 결정될 수 있도록 지원하고, 상기 배팅성사단계는, 다수의 배팅수로 배팅을 실시한 고객의 경우 배팅수별로 배팅을 성사시키는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법 .

#### **【청구항 15】**

접속된 고객들을 인증하는 인증단계;

상기 인증단계에서 인증된 고객들이 소정사건의 결과를 예상하여 해당 소정

사건의 결과에 대한 예상이 맞을 경우 받을 수 있는 배당금을 받을 수 있는 배팅을 실시할 수 있도록 지원하는 배팅지원단계;

상기 배팅지원단계에서 실시된 배팅에 대하여 특정고객과 타 특정고객(들)의 결과예상이 상호간에 다르면서 특정고객의 배팅조건과 타 특정고객(들)의 배팅조건이 상호 대응되면 특정고객과 타 특정고객(들) 간의 일대일(일대다) 배팅을 성사시키는 배팅성사단계;

상기 소정사건의 결과를 통보받는 결과수령단계; 및

상기 결과수령단계에서 수령된 결과에 따라 상기 특정 고객과 타 특정고객(들) 중 소정사건의 결과에 대한 예상을 맞춘 고객(이하, ‘결과승고객’이라 한다)에게 배당금을 지급하는 배당금지급단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법.

### **【청구항 16】**

제13항 또는 제15항에 있어서,

상기 배팅성사단계는, 특정고객의 배팅액과 타 특정고객(들)의 배팅액을 합한 금액이 미리 결정된 배당금이 되면 특정고객과 타 특정고객(들) 상호간의 배팅을 성사시키는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 결과예상 서비스방법.

### **【청구항 17】**

제13항 또는 제15항에 있어서,

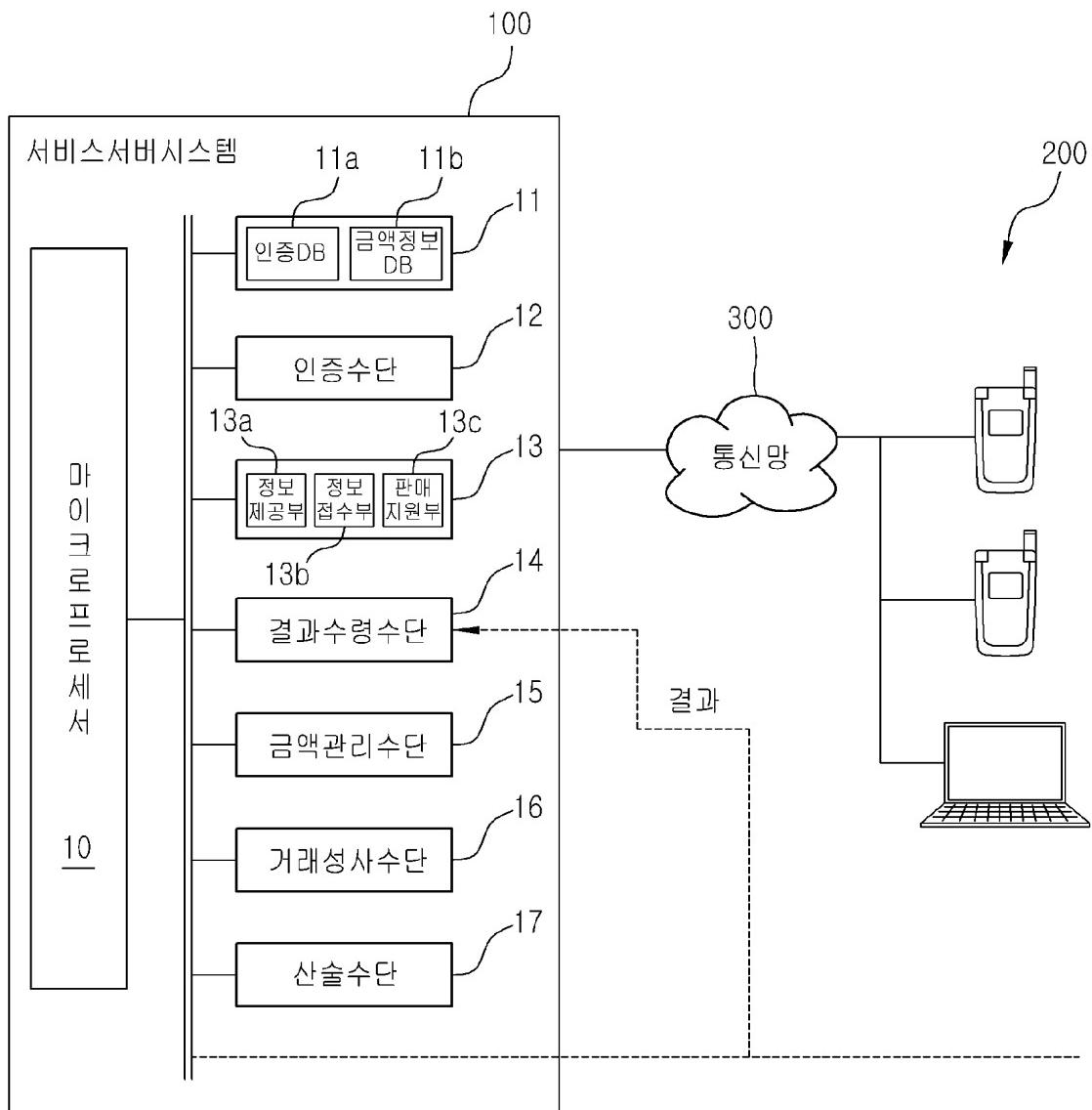
상기 배팅성사단계는, 특정고객의 배팅액과 타 특정고객(들)의 배팅액을 합

한 금액에서 소정의 수수금을 제외한 금액이 미리 결정된 배당금이 되면 특정고객과 타 특정고객(들) 상호간의 배팅을 성사시키는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 결과예상게임 서비스방법.

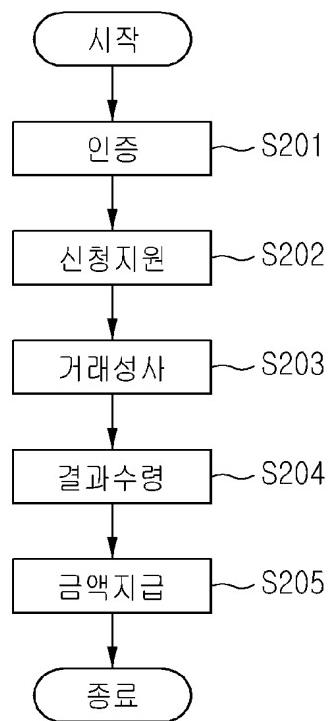


## 【도면】

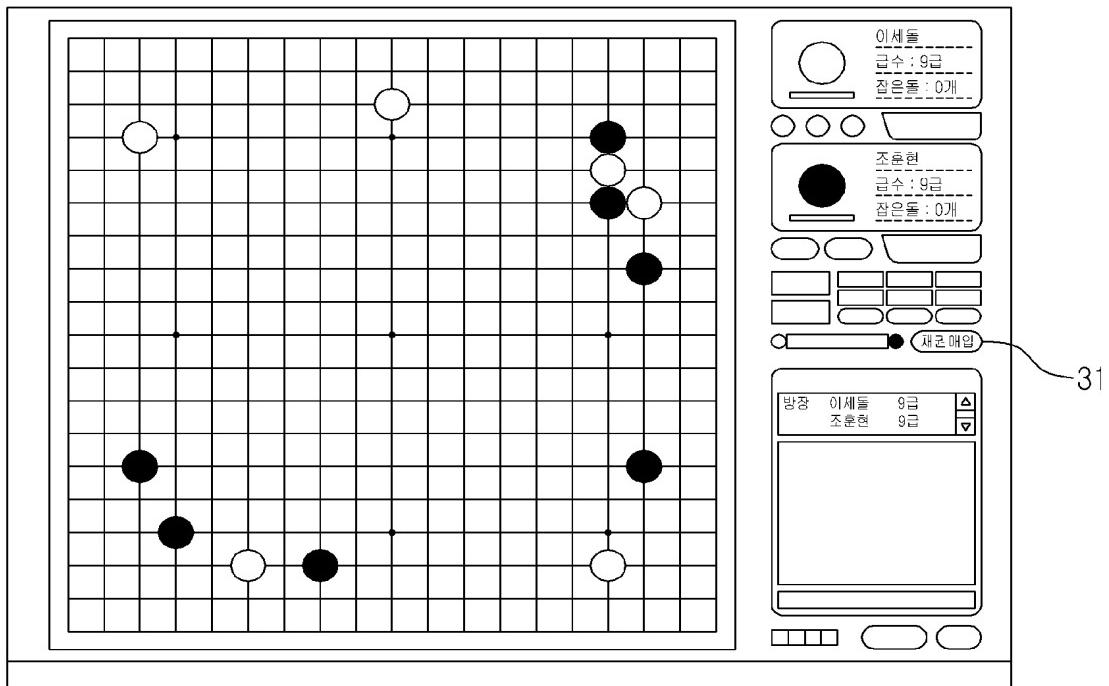
【도 1】



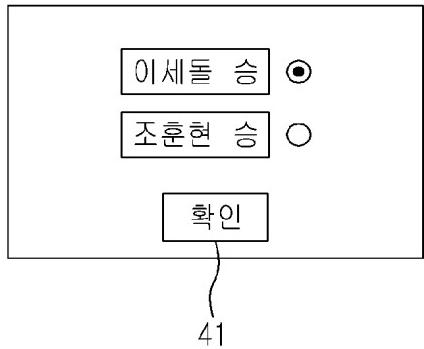
【도 2】



【도 3】



## 【도 4】



## 【도 5】

이세돌	매입	판매
10	520	0
80	260	0
90	300	0
100	150	0
110	0	200
120	0	250
130	0	620
140	0	450
190	0	240

**【도 6】**

(a)

이세돌	매입	판매
10	520 ←	0
80	260 ←	0
90	300 ←	0
100	150 ←	0
110	0	200 ←
120	0	250 ←
130	0	620 ←
140	0	450 ←
190	0	240 ←

(b)

조훈현	매입	판매
190	0	→ 520
120	0	→ 260
110	0	→ 300
100	0	→ 150
90	→ 200	0
80	→ 250	0
70	→ 620	0
60	→ 450	0
10	→ 240	0

**【도 7】**

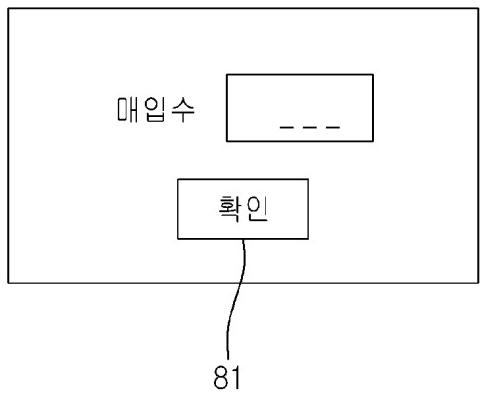
(a)

이세돌	매입	판매
10	0	0
80	0	0
90	10	0
100	0	0
110	0	0
120	0	0
130	0	0
140	0	0
190	0	0

(b)

조훈현	매입	판매
10	0	0
80	0	0
90	0	0
100	0	0
110	0	10
120	0	0
130	0	0
140	0	0
190	0	0

【도 8】



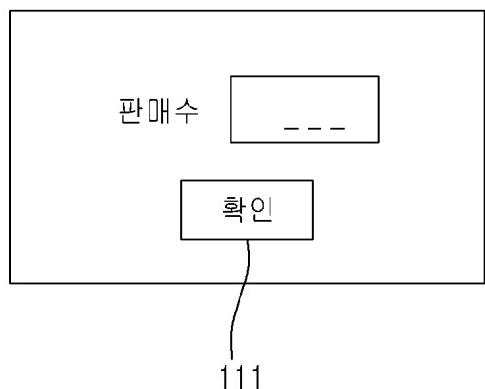
【도 9】

이세돌	매입	판매
10	520	0
80	260	0
90	400	0
100	150	0
110	0	200
120	0	250
130	0	620
140	0	450
190	0	240

【도 10】

이세돌	매입	판매
10	520	0
80	260	0
90	300	0
100	150	0
110	0	100
120	0	250
130	0	620
140	0	450
190	0	240

【도 11】





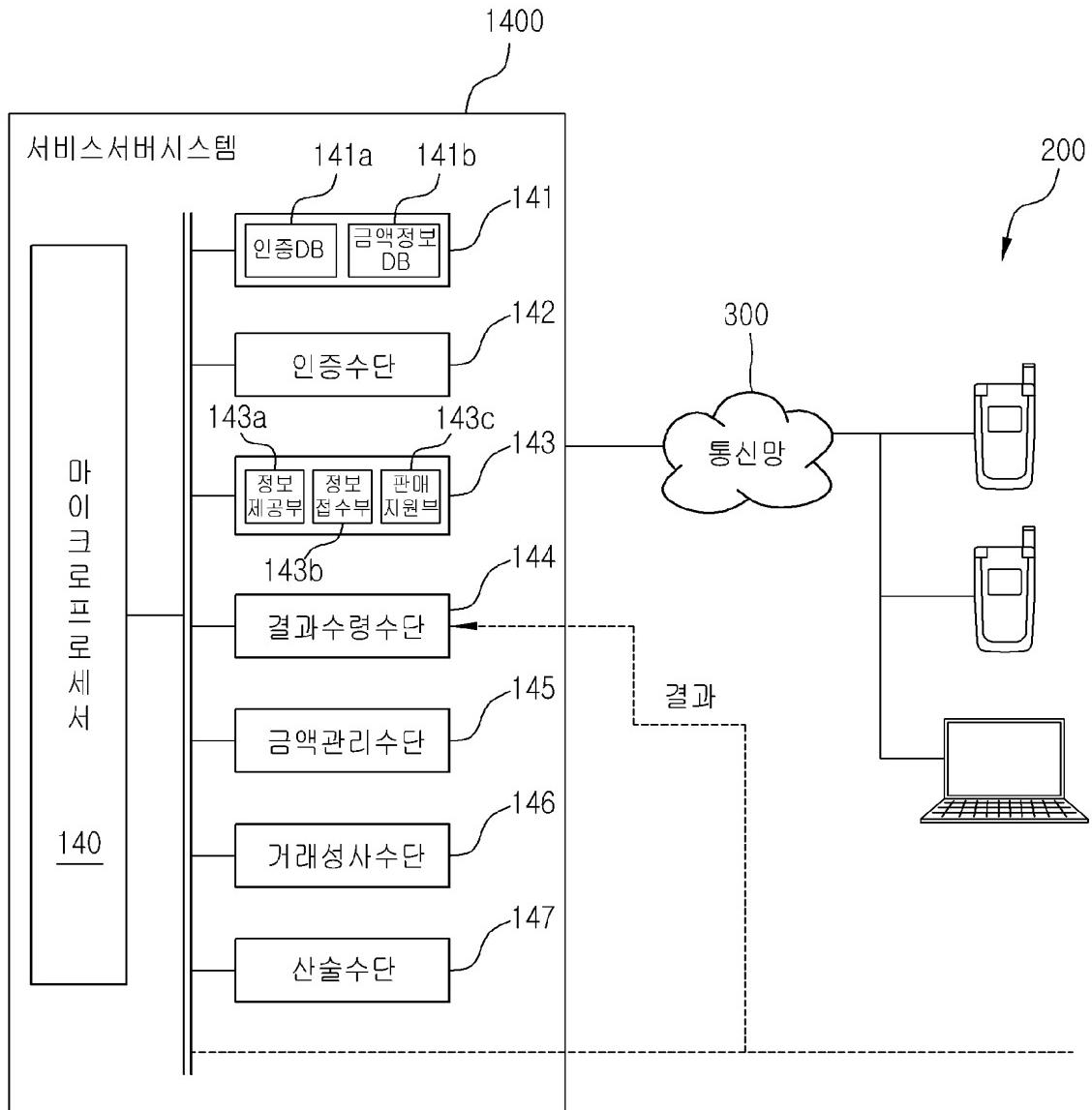
【 12 】

조준현			이세돌			0 종호			조철한		
가격	매입	판매	가격	매입	판매	가격	매입	판매	가격	매입	판매
10	520	0	10	150	0	10	210	0	10	260	0
80	260	0	80	120	0	80	230	0	80	370	0
90	300	0	90	200	0	90	140	0	90	0	150
100	150	0	100	0	150	100	260	0	100	0	50
110	0	200	110	0	220	110	360	0	110	0	120
120	0	120	120	0	-	120	400	0	120	0	-
130	0	50	130	0	-	130	0	150	130	0	-
140	0	-	140	0	-	140	0	50	140	0	-
390	0	-	390	0	-	390	0	-	390	0	-

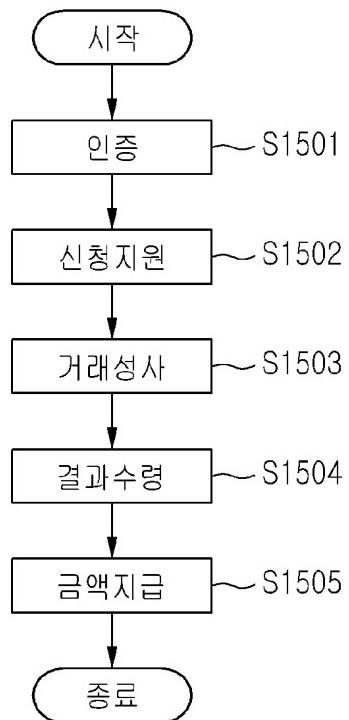
【H 13】

조훈현			이세돌			이창호			최철한		
가격	매입	판매									
10	520	0	10	150	0	10	210	0	10	260	0
80	260	0	80	120	0	80	230	0	80	170	0
90	300	0	90	0	170	90	140	0	90	0	120
100	150	0	100	0	-	100	260	0	100	0	-
110	300	0	110	0	-	110	360	0	110	0	-
120	0	120	120	0	-	120	200	0	120	0	-
130	0	-	130	0	-	130	0	120	130	0	-
140	0	-	140	0	-	140	0	-	140	0	-
390	0	-	390	0	-	390	0	-	390	0	-

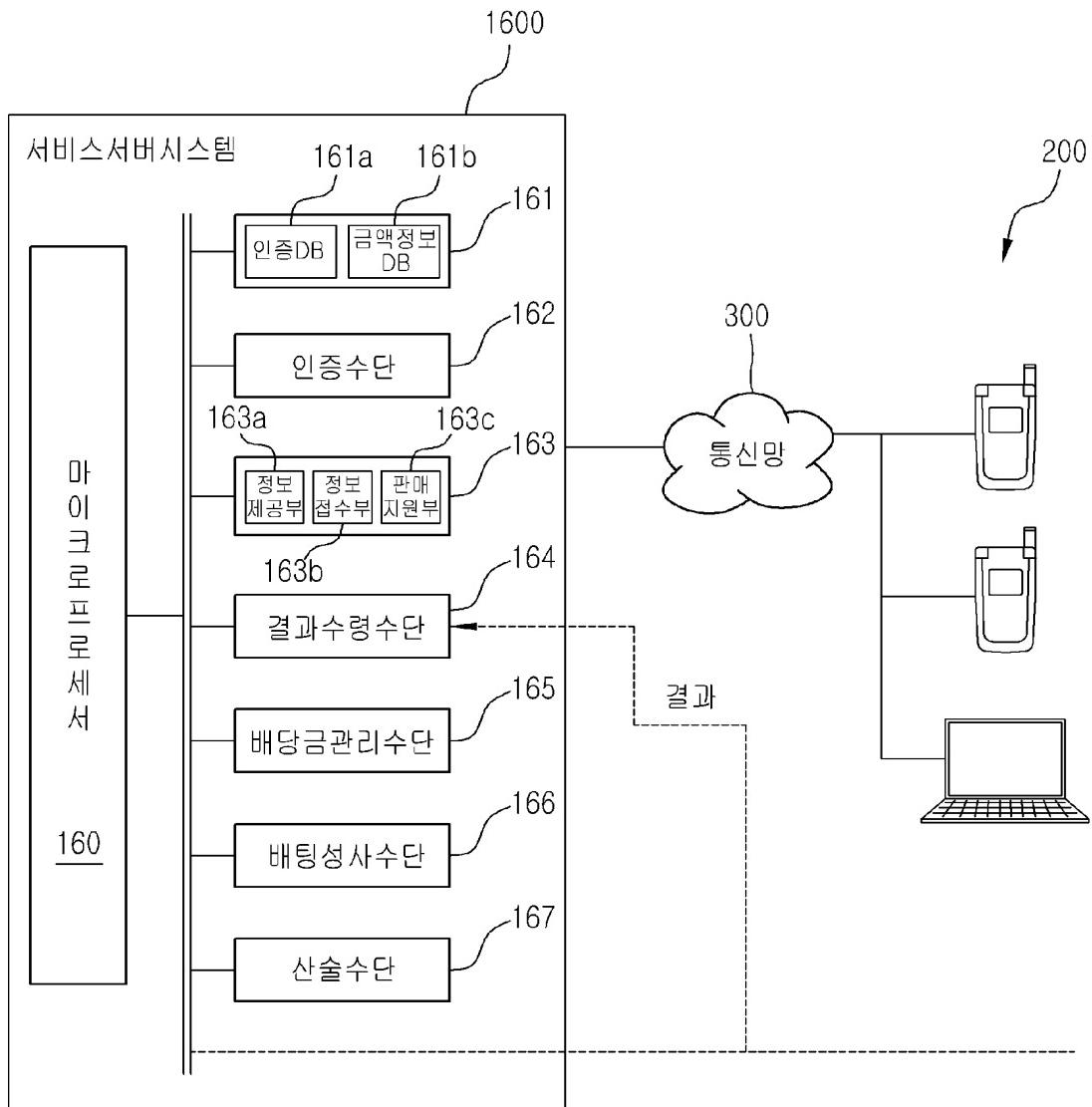
【도 14】



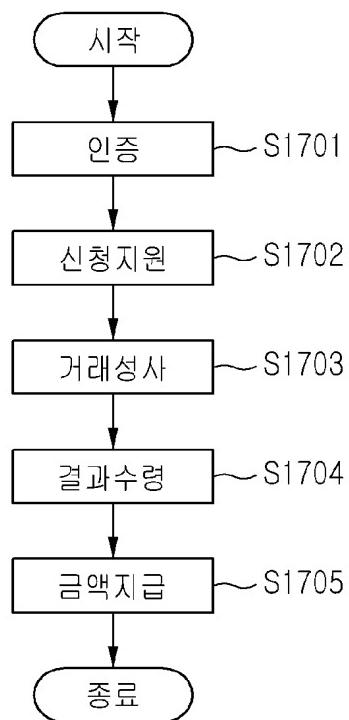
【도 15】



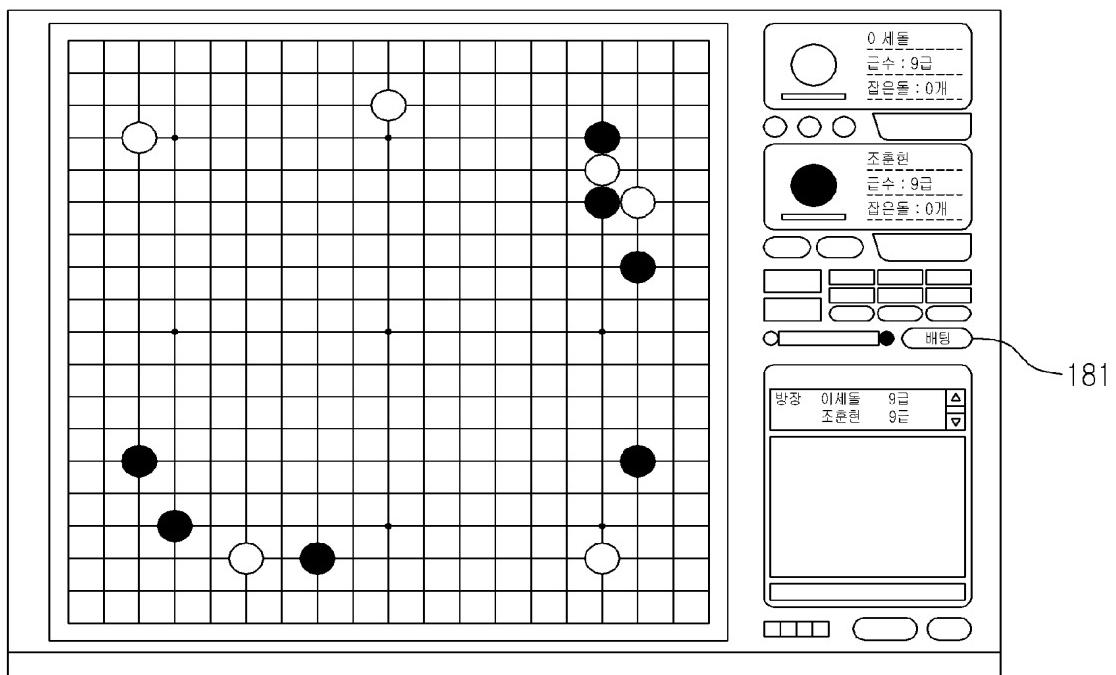
【도 16】



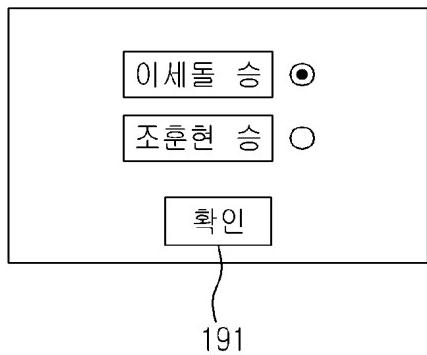
【도 17】



【도 18】



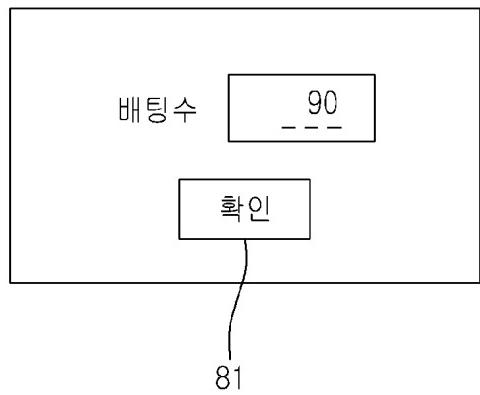
【도 19】



【도 20】

이세돌	베팅수 입력	즉시성사 베팅수
10	0	0
80	0	0
90	0 (A)	0
100	0	0
110	0	0
120	0	0
130	0	0
140	0	0
190	0	0

【도 21】



【도 22】

이세돌	베팅수 입력	즉시성사 베팅수
10	520	0
80	260	0
90	300	0
100	150	0
110	0	200
120	0	250
130	0	620
140	0	450
190	0	240

【도 23】

(a)

이세들	배팅수 입력	즉시성사 배팅수
10	0	0
80	0	0
90	150	0
100	0	0
110	0	0
120	0	0
130	0	0
140	0	0
190	0	0

(b)

조훈현	배팅수 입력	즉시성사 배팅수
10	0	0
80	0	0
90	0	0
100	0	0
110	0	150
120	0	0
130	0	0
140	0	0
190	0	0

【도 24】

(a)

이세돌	베팅수 입력	즉시성사 베팅수
10	520 ←	0
80	260 ←	0
90	300 ←	0
100	150 ←	0
110	0	200 ←
120	0	250 ←
130	0	620 ←
140	0	450 ←
190	0	240 ←

(b)

조훈현	베팅수 입력	즉시성사 베팅수
190	0	→ 520
120	0	→ 260
110	0	→ 300
100	0	→ 150
90	→ 200	0
80	→ 250	0
70	→ 620	0
60	→ 450	0
10	→ 240	0

【도 25】

(a)

이세돌	베팅수 입력	즉시성사 베팅수
10	0	0
80	0	0
90	100	90
100	0	0
110	0	0
120	0	0
130	0	0
140	0	0
190	0	0

(b)

조훈현	베팅수 입력	즉시성사 베팅수
10	0	0
80	0	0
90	0	0
100	0	0
110	90	100
120	0	0
130	0	0
140	0	0
190	0	0

**【도 26】**

(a)

이세들	배팅수 입력	즉시성사 배팅수
10	0	0
80	0	0
90	10	0
100	0	0
110	0	0
120	0	0
130	0	0
140	0	0
190	0	0

(b)

조훈현	배팅수 입력	즉시성사 배팅수
10	0	0
80	0	0
90	0	0
100	0	0
110	0	0
120	0	0
130	0	0
140	0	0
190	0	0



【도 27】

배팅 상황판			
이세돌		조훈현	
배당금	배팅액	배당금	배팅액
1,000,000	200,000	500,000	100,000
1,500,000	450,000	600,000	300,000
10,000,000	5,000,000	5,000,000	1,000,000
배팅			

271

【도 28】

이세돌 승	<input checked="" type="radio"/>	조훈현 승	<input type="radio"/>
배당금 :	<u>2,000,000</u>		
배팅액 :	<u>1,200,000</u>		
확인			

281

## 【도 29】

배팅 상황판			
이세돌		조훈현	
배당금	배팅액	배당금	배팅액
1,000,000	200,000	500,000	100,000
1,500,000	450,000	600,000	300,000
2,000,000		900,000	200,000
<hr/>			
10,000,000	5,000,000	5,000,000	1,000,000
<div style="text-align: center;">배팅</div>			

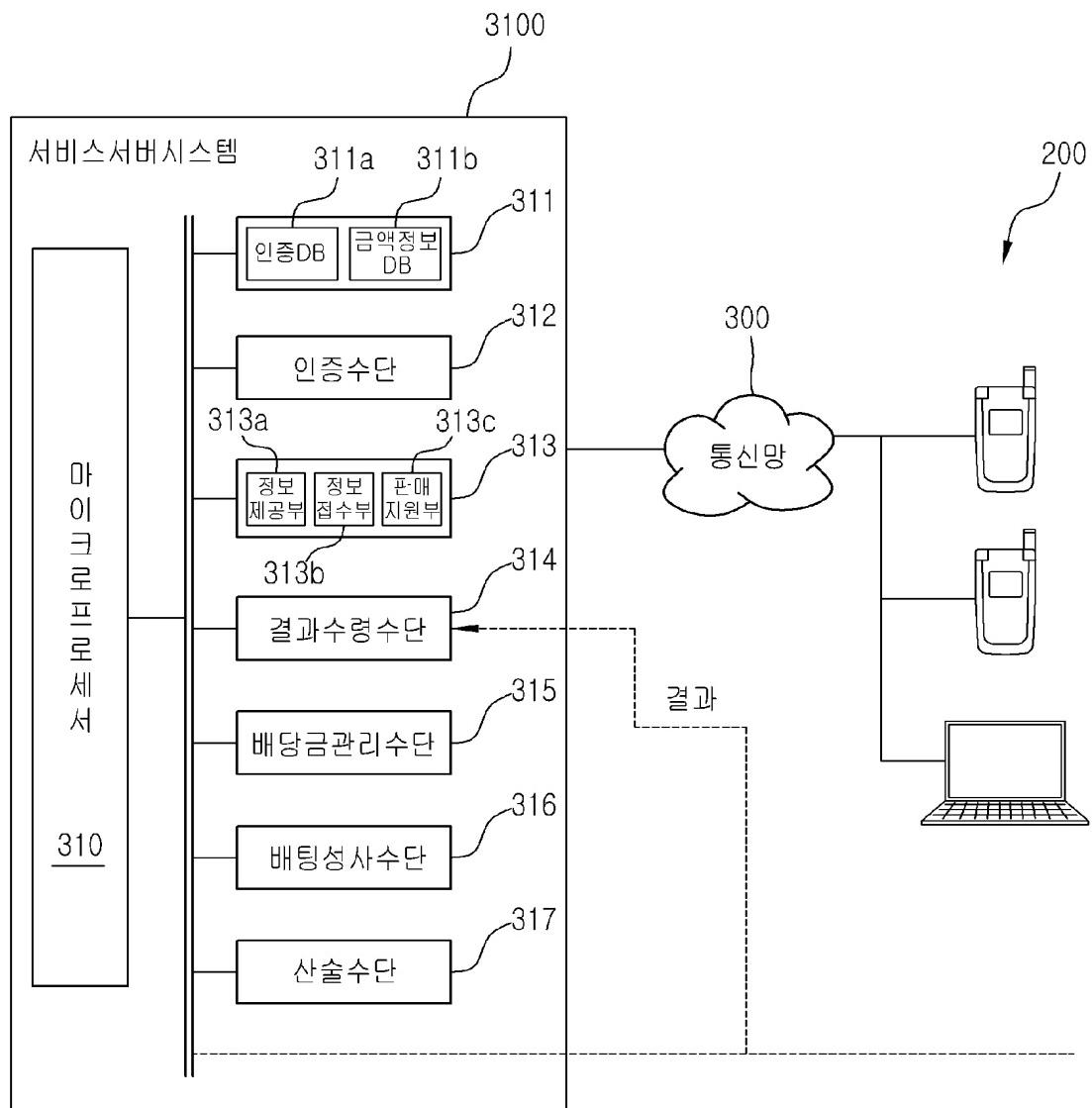
291

## 【도 30】

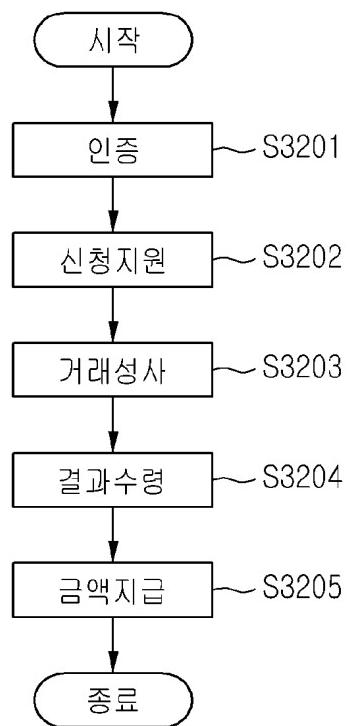
조훈현 승리를 조건으로  
200 만원의 배당금을  
80만원으로 배팅 하시겠습니까?

301

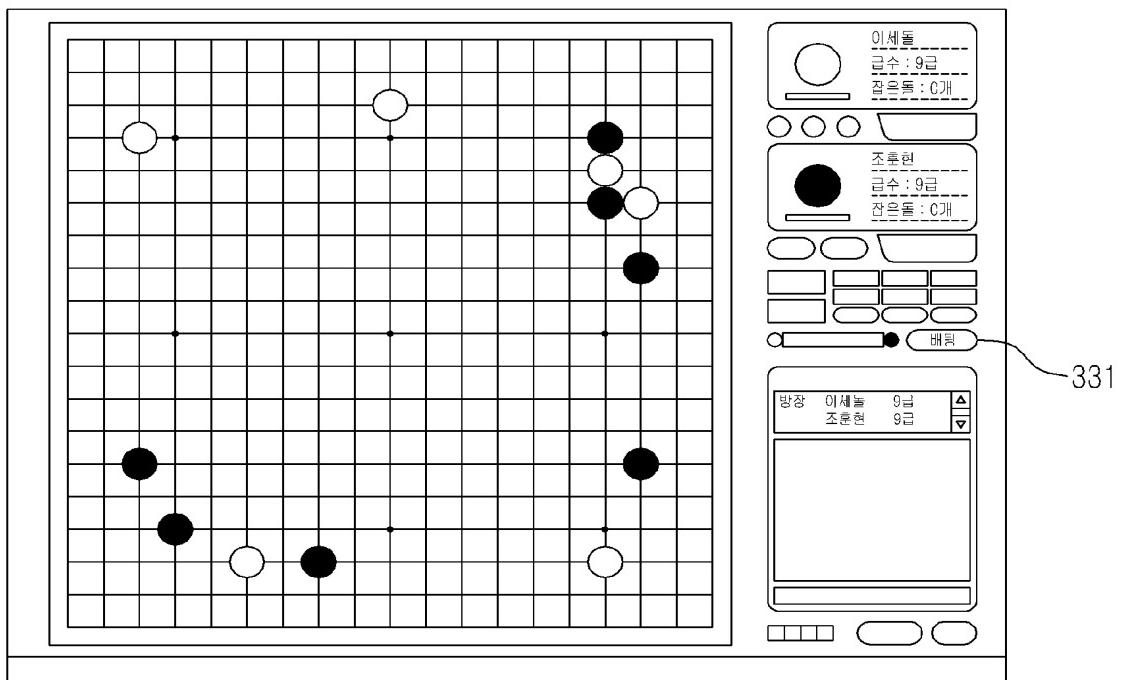
【도 31】



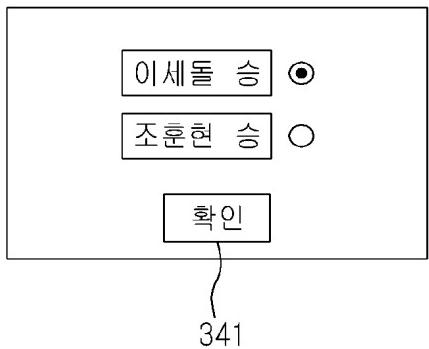
【도 32】



【도 33】



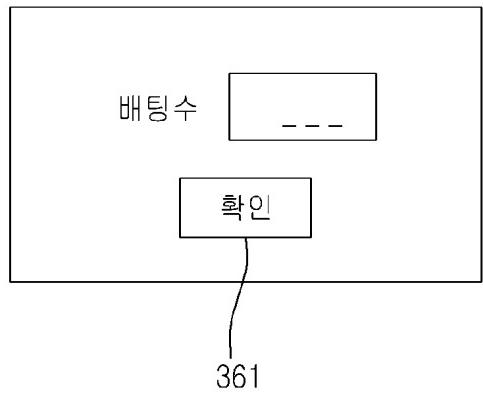
【도 34】



【도 35】

이세돌	베팅수 입력	즉시성사 베팅수
10	0	0
80	0	0
90	0	0
100	0	0
110	0	0
120	0	0
130	0	0
140	0	0
190	0	0

【도 36】



【도 37】

이세돌	베팅수 입력	즉시성사 베팅수
10	520	0
80	260	0
90	300	0
100	150	0
110	0	200
120	0	250
130	0	620
140	0	450
190	0	240

【도 38】

(a)

이세돌	베팅수 입력	즉시성사 베팅수
10	520 ←	0
80	260 ←	0
90	300 ←	0
100	150 ←	0
110	0	200 ←
120	0	250 ←
130	0	620 ←
140	0	450 ←
190	0	240 ←

(b)

조훈현	베팅수 입력	즉시성사 베팅수
190	0	→ 520
120	0	→ 260
110	0	→ 300
100	0	→ 150
90	→ 200	0
80	→ 250	0
70	→ 620	0
60	→ 450	0
10	→ 240	0

【도 39】

(a)

이세돌	베팅수 입력	즉시성사 베팅수
10	0	0
80	0	0
90	100	90
100	0	0
110	0	0
120	0	0
130	0	0
140	0	0
190	0	0

(b)

조훈현	베팅수 입력	즉시성사 베팅수
10	0	0
80	0	0
90	0	0
100	0	0
110	90	100
120	0	0
130	0	0
140	0	0
190	0	0



【도 40】

배팅 상황판			
이세돌		조훈현	
배당금	배팅액	배당금	배팅액
1,000,000	200,000	500,000	100,000
1,500,000	450,000	600,000	300,000
10,000,000	5,000,000	5,000,000	1,000,000
배팅			

401

【도 41】

이세돌 승	<input checked="" type="radio"/>	조훈현 승	<input type="radio"/>
배당금 :	<u>2,000,000</u>		
배팅액 :	<u>1,200,000</u>		
<input type="button" value="확인"/>			

411

【도 42】

배팅 상황판			
이세돌		조훈현	
배당금	배팅액	배당금	배팅액
1,000,000	200,000	500,000	100,000
1,500,000	450,000	600,000	300,000
2,000,000		900,000	200,000
10,000,000	5,000,000	5,000,000	1,000,000
배팅			